JOKER



9 771318 461012
6,90 €

DECEMBER 2015

Predapokaliptična izdaja

FALLOUT 4 • RISE OF THE TOMB RAIDER • STARCRAFT 2 • MARIO TENNIS • JUST CAUSE 3
DOMAČI BB-8 • NAJBOLJŠE VOJNOZVEZDNE IGRE • RAPORT Z DUNAJSKEGA COMIC CONA
PREIZKUS GEARA VR • PRIHAJA PLAYSTATION VR • DVE SREDNJE BISTRI URI • DNEVOKAZ 2016

Joker

RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

številka 269
december 2015
www.joker.si
revija.joker

IZDAJALEC
Alpress d.o.o., Parmova 14, Ljubljana

DIREKTUM
Samo Žargi, telefon: 059 08 99 30

NASLOV REJNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 059 08 99 35

NAGLAVNI IN GOVORNI VREDNIK
David Tomšič

DEZIJN™ IN GRAFIČNI ZLOM
David Tomšič

REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala

JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, LordFebo, Kavbojc, Sneti

LUSTRATORKI
Tanja Semion, Primož Bertoncelj

OGLASNO TEŽENJE
Marko Polak, telefon: 040 796 323
marko.polak@joker.si

ODDELEK ZA NAROČEVALNINE
telefon: 059 08 99 30

Naročniki imajo 20% popusta.
Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče. Slednjega si ne želimo.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
tiskarna ABO Grafika

Revija izhaja 15. v mesecu.

ISSN 1318-461X

Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 9,5 %.
DVDja ni več, DDV ostaja!

Veseli bomo, če nas podpre čimveč bralcev. Umivajte si roke po onaniranju. Tudi babe. Hvala.

NAGRAJENCI BOŽIČNEGA KVIZNIKA

PRODAL JE ON NA SEJMU PAR VOLOV, ZRAVEN JE DAL ŠE DVA PARA PRAŠNIKOV

Roman Colarič iz Celja (Roccatova tipkovnica), Dare Kelbič iz Kranja (Roccatova miš), Ana Zalokar z Bleda (Microsoftova tipkovnica), Mare Jurkovič iz Kopra (Logitechova miš), Gregor Javornik iz Radovljice (Final Fantasy XIV), Peter Lipovšek iz Blagovice (Driveclub), Nejc Kuplen z Raven (Evolve), Jaka Rus iz Ljubljane (Titanfall), Urška Kos iz Ljubljane (FIFA 16), Jan Marko iz Celovca (Driveclub), Karmen Šuštar iz Maribora (MGS Phantom Pain), David Omahen iz Ljubljane (Battlefield Hardline), Metka Krošelj iz Kapel (Valkyria Chronicles), Dušan Jaušovec iz Ormoža (W2K15), Klemen Herman iz Dravograda (PES 2016), Gašper Jerina z Vrhnike (Battlefield Hardline), Damijana Krajc iz Novega Mesta (Batmanove kocke) in Anej Magdič iz Kranja (zajebanka).

Za nagrade se lepo zahvaljujemo firmam Roccat, Logitech, Microsoft, Videotop, Colby in To je to!

OZNANILA

Oznanjamo prihodnjega Pouličnega bojevnika in prgišče Nintendovih naslovov ter tistih za playstation 4. Zgodila sta se namreč Nintendo Direct in Playstation Experience.

IGROVJE, KONZOLEC

LEPI ČLANKI

POGOSTO STALNE RUBRIČICE



ZLATA VREDNI PODPORNIKI

Prijateljica od Flasha Gordona na naslovki reklamira Nuka Colo.

Über Wiener Schnitzel

Ob potikanju med veličastnimi baročnimi zgradbami se počutiš nekako domače. Pa ne zavoljo številnih štacun, ki so prisotne tudi pri nas, in nebroja Jugovičev na vsakem koraku. Vez Dunaja in tukajšnjih dežel je precej globlja, saj je habsburška prestolnica več stoletij krojila usodo našega neznatnega naroda.

Schönbrunn, Prater, Hofburg, Stephansdom, Wiener Schnitzel – to so ključne besede Dunaja, nam najbližje evropske metropole in meni jako ljubega kraja. Comic Con je bil zatorej dober izgovor za vnovično užitje visokoavstrijskega kozmopolitanskega vrveža. Kofe v Sacherju, Muncheva razstava v Albertini, sprehod čez tržnico, adventni smenj v muzejski četrti, paša zijal pred izložbami Grabna in Dunajski zrezek z veliko začetnico pri Figlmüllerju. Tam, kjer teletino povaljajo v jajcih iz proste reje, jo obložijo z drobtinami najboljših kajzeric in jo nato pečejo v treh ponvah. _Das ist kein Witz!_ Nekje vmes pa še obisk Legove trgovine, pozdrav nam najbližje pande, en krog na Riesenradu in ogled dobrega muzikala. Dunajskega počitka in zaloge duhovne hrane zlepa ne zmanjka, le mošnja šilingov mora biti dovolj globoka.

Povrhu pestri kulturno-uživaški ponudbi Dunaj Slovencem predstavlja več od navadne turistične destinacije. Ob potikanju med veličastnimi baročnimi zgradbami se počutiš nekako domače. Pa ne zavoljo številnih štacun, ki so prisotne tudi pri nas, in nebroja Jugovičev na vsakem koraku. Vez Dunaja in tukajšnjih dežel je precej globlja, saj je habsburška prestolnica več stoletij krojila usodo našega neznatnega naroda. Razen za kratek čas Napoleonovih Ilirskih provinc Slovenec pol tisočletja ni poznal drugega kot dunajski jarem. Ko je šla Avstrija v vojsko, za Kranjca, Štajerca in Korošca ni bilo izbire, kot da se bori pod njenim praporom na kateremkoli koncu Evrope. Poleg soldateske je kajzer od zahojenega podeželja zahteval še daco in prvo obrambo zoper vpade turbancev. Ni čudno, da je šla uboga gmajna mnogokrat vkup, puščala graščakom kri in vino ter zahtevala staro pravdo. Žal se kmečki upori niso izkazali za uspešne, saj so puntarje, kot smo se naučili v osnovni šoli, razčetverili in pobesili.

Čeprav je bil odnos do slovanskih provinc vseskozi vzvišen in Slovenci niti ob pomladi narodov nismo mogli uresničiti svojega političnega programa po zedinjeni deželi, so z Dunaja prišle tudi dobrine. Največjo naklonjenost nam je izkazovala proslavljena Marija Terezija, ki ni bila zgolj edina ženska v zgodovini habsburške države, marveč eden njenih najboljših vladarjev sploh. Ona nam je predstavila krompir, uvedla kup reform za izboljšanje kmečkega življenja in med drugim vpeljala šolstvo za nepismene pazante. V svoji razsvetljenosti je vedela, da raja, ki čita, laže trguje, to pa pomeni več goldinarjev v dvorno zakladnico. Ker je Dunaj tako lepo poskrbel za opismenjenje Janezov in Mick ter za povrh više izobrazil naše intelektualce in kulturnike, smo mu ob temni uri uslugo vrnili. Ko je po donavskem mestu razsajal Brdavs, je na pomagaj prišel prav naš korenjak in obrezanemu teroristu odrobil glavo. In za nagrado ni terjal princese v zamož, kakor je šega ljudskih pripovedk, marveč le svobodno trgovino s soljo. Avstrija očitno že v starih časih ni bila znana po dobrih babah.

Cesarjeva zaključna "Hvala Krpanu, dokler bo Dunaj stal" je sicer plod Levstikove domišljije. Toda vseeno obstaja nek slovanski junaček iz turških časov, ki mu kraj v resnici izkazuje večstoletno hvaležnost. To je Rutenijec Poljak Franšiček Kulčički, za katerega večina še ni nikoli slišala, a ima zanimivo štorijo. Ko so Turki leta 1683 drugič oblegali Dunaj, se je dotični človeček splazil čez obzidje do zaveznikov in se vrnil z bodrilnimi podatki. Menda bi se brez njegovega junaštva mesto predalo, tako pa je vztrajalo do prihoda poljskega kralja Jana Sobieskega. Osmanska vojska je pred silno konjenico brezglavo pobegnila in za sabo med drugim pustila žaklje nepoznanih zrn. Sprva so jih imeli za kameljo pičo, bila pa je seveda kava. V dar jo je dobil Frančišek, ki je v svoji podjetnosti odprl prvo dunajsko kavarno. Meščani, oteti nevarnosti in navdušeni nad novo obliko druženja, so mu v zahvalo poimenovali ulico in postavili kip v bližini Štefanove cerkve. Mesto se 'Franza Kolschitzkyja' spomni vsak oktober, ko kavarnice izobesijo njegov portret.

Iz taiste zgodbe naj bi na Dunaju nastali še dve zanimivosti: rogljiček in kapučino. Prvega so po turškem polmesecu oblikovali lokalni peki, nakar so jim ga sunili in v svet ponesli Parižani. Kapučino pa si je v Frančiškovi kavarni izmislil kapucinski papežev legat, ko mu je zaradi grenke pijače potegnilo gate v rit in je zato dodal stepeno mleko. Z idejo se je vrnil v Italijo in tam so jo vzeli za svojo. Obratna je bila pak pot znamenitega Wiener Schnitzla. Zanj pravijo, da ga je na Dunaj uvozil nek soldat iz Italije, kjer so že prej poznali krušno oziroma milansko paniranje. Postopek so v Avstriji izpopolnili in 'originalni', ultratanki dunajski zrezek v zračni zlatorumeni skorjici je neprimerljiv s tistim, čemur pravimo dunajc na naših koncih. Se pa Dunajčani pridušajo, da število restavracij s tako recepturo upada, kakor tudi tipične dunajske kavarne. Baje turisti raje posegajo po kebabih, falaflih in burekih. Hja, ko se sprehajaš po mestu in si pozoren tako na obraze kot na izveske trgovin, spoznaš, da kar ni ratalo Sulejmanu Veličastnemu in Mustafa Paši z oblegovalnimi stroji, precej dobro uspeva modernim Turkom.

"Kdor če iti na Dunaj, mora pustiti trebuh zunaj," se je porekel Martin Krpan. Kar je veljalo za naše prednike, drži še dandanes. Ob 20-evrskem bečkem odrezku ni čudno, da gre najbolje v promet orientalski futr. Sam k temu dodajam, da moraš zunaj takenako pustiti avto. Ni to sicer avtofobni Amsterdam, toda parkiranje v širšem centru te hitro olupi za dvajsetaka dnevno. Zato so boljša rešitev par kilometrov oddaljene garaže P+R. Tam pustiš kočijo za dva, tri evriče in se nekaj postaj odpelješ z u-bahnom. Ko sem za možnosti mestnega premikanja pobaral Google, mi je ta kot opcijo ponudil Uber. To je tisti razvpiti servis, zaradi katerega uradni taksisti po velemestih organizirajo množične vstaje. Kaj bi jih ne, saj je lahko pri uberprevoznik slehernik z avtom in telefonom, najbrž celo v obratnem vrstnem redu, brez kakršnihkoli pogojev. Iz tega izhaja moja nova izkušnja, ki je bolj kot historično izobraževanje povezana z Jokerjevimi tematikami.

Ker dotične storitve na srečo lokalnih Mujkotov pri nas še ni, sem v iskanju svežih doživetij pri priči snel aplikacijo. Ta seveda deluje ne glede na poreklo uporabnika. Vpisal sem kartico in že sem se uzrl na zemljevidku. Z vnosom cilja je program ocenil voznino, ki se dinamično prilagaja povpraševanju. V petek zvečer je torej višja od nedeljskega dopoldneva, vselej pa nižja od tarif taksislužb. Nato se na Guglovih kartah prikažejo animirani okoliški furmani. V mojem primeru je bil na razpolago le temnopolti Hamid v hyundaiju i30. Klik nanj in že sem motril njegovo približevanje. Šoferju sploh ni treba poznati okraja, saj ima na fonu samodejno označeno želeno destinacijo. Nobenega rokovanja z denarjem, ob dostavi sem se mu le zahvalil in to je to. Za podzemno ali tramvaj bi štirje plačali 8,80 EUR, Uber je naračunal nekaj čez šest. Ampak pazi to, prva vožnja je gratis! Že res, da mi po enem poskusu vse finte niso poznane in da servis ima nekaj omejitev. Ne moreš na primer naročiti več taksijev, si ga rezervirati vnaprej ali imeti omiljenega voznika. Toda po prvi izkušnji lahko rečem le: primojdunaj!

David Tomšič







Prikoličar s temne strani

Če iščeš primerno vozilo, s katerim boš čez par dni odropotal na katero od polnočnih premiernih prikazovanj frišne Vojne zvezd, ne spreglej te priložnosti. K Vaderjevemu kostumu se bo najbolje podal Uralov motor dark force z bočno prikolico, ki ves v črnem piha na dušo zlasti pristašem temne strani Sile. Sicer ne vabi s piškoti, ima pa zato vdelano držalo z raztegljivim metrskim žaromečem, ki bo bržda prišel prav pri vsakodnevnem cestnem obračunavanju s 'kletkarji', kot mopedisti pravimo voznikom štirikolesnikov.

Prikoličarji (sidecars) so hecna vozila s koreninami na koncu 19. stoletja, ko je francoski soldat na bicikel pričvrstil dodatno sedalo s kolesom. Priljubljenost takšnih triciklov je kajpak zrasla, zlasti ko se je razširila na motorje. Avtov takrat ni bilo prav dosti in dodaten udoben sedež je razširil vsakdanjo uporabnost vozilca. Celo Jaguar je leta 1922 štartal kot proizvajalec prikoličarjev! Ko so se avtomobili razpasli, so takšni mopedi skoraj izginili, a skozi leta so obdržali peščico privržencev. Izkušnja se pač razlikuje od klasične motoristične in vožnja je drugačna. Nagibaš se v nasprotno smer kot na enoslednem vozilu, saj se med zavijanjem radi prevrnejo. Ampak veter je takisto v laseh in zasvojljivi občutek neposredne povezave s strojem je enako prisoten na sovoznikovem sedežu. Zato še danes vidiš morilsko hitre moderne različice na mnogih dirkah. Jako simpatični so starinski izdelki firme Ural, med katerimi najdeš kup posebnih izdaj. Lani se je eden od njih zgledoval po vesoljski postaji Mir, frišni pa je vojnozvezdni.

Čisto običajen motocikel torej Ural dark force ni, saj gre za nišen in starošolski proizvod iz ruske fabrike, ki je prikoličarje pričela sestavljati pred drugo svetovno vojno za sovjetsko armijo. Takrat so bili avtomobili še vedno dragi, tako da je posel cvetel. Prvi model so osnovali na BMWjevem klasičnem slečencu R71, sličnemu tistim, ki so jih jahali tapravi stormtrooperji, se pravi nacistični jurišniki. Peščico njih so tedaj pretihotapili v deželo babušk in vodke, nakar so jih razstavili in dokaj zgledno skopirali. (Tako neuničljivi kot originalni vseeno niso bili, saj fahrerji vemo, da bavarske kujejo iz deutschlandiuma.) Mnogo njihovih posebnosti, kot sta pogonska gred namesto verige in zračno hlajen motor boxer, še vedno najdeš v današnjih uralih. Zdaj veš, da BMW ni edini, ki vztraja pri nenavadnih dvovaljnikih, kjer sta bata postavljena nasproti drug drugemu v ležečem položaju in značilno štrlita iz strani motocikla.

Urali gotovo spadajo med vozila, ki bodo v središču pozornosti tako na srečanju zajebanih bajkerskih tolp kot na Comic Conu. Vendar niso le paša za oči, čeprav je klasični dizajn mopedov tiste dobe neverjetno brezčasen. Bojda se peljejo fino kljub za današnje čase podhranjenim 749-kubičnim mašinam, ki premorejo le dobrih 40 konjičev. Z najvišjo hitrostjo 113 kilometrov na uro sicer ne boš dosti prehiteval, a kadar boš, boš to počel kot pravi šef. Zlasti če si omisliš pošten cosplayerski motokombinezon, o kakršnih smo že pisali (Joker 238, id članka na Joker.si 10646). Križ je le s primernimi vaderjevskimi homologiranimi čeladami, do katerih pravilniki niso prijazni. Roko na srce, takemu mopedu tako ali tako bolj pritičeta znucana usnjena jakna ter odprta čelada z letalskimi zaščitnimi očali. In prsti, črni pod nohti – urali so najbolj kul za zanesenjake, ki radi sami povijačijo, kar je treba, saj so sila preprosti. Obenem pa jim ne manjkajo moderni bombončki, kot so LED-luči in slavne zavore Brembo. In, kar je najpomembnejše – v prikolico ter na zadnji sedež lahko spraviš kar dva stormtrooperja.

Cena 15 dolarskih tisočakov za tosortni zbirateljski moped starinskega izgleda ni prehuda, zlasti ker je na tržišče prišel v nadvse omejeni seriji petindvajsetih kosov. Kul je ravno to, da kljub vojnozvezdnemu poreklu ni preveč vesoljski in natlačen, saj so moderni motorji zadnja leta vse bolj transformersksega videza. Kar poglej frišne modele iz Dežele vzhajajočega sonca, kakršen je Yamahin MT-10, ki bi ga še Sarlacc izbljuval. Ne, dark force je resna mašina brez pretiranih elementov in če hočeš prednjo masko v obliki Vaderjeve kacige, boš moral iskati drugod. Škoda le da je na voljo le v čezlužju, od koder je vozilca domala nemogoče uvoziti. Presneto. Kot kaže, bo na premiero vseeno treba odkolesariti. *(kv)*



Ultimativna razstava Vojne zvezd

Se spomnite potujočih razstav Leonarda da Vincija, razrezanih trupel in islamske znanosti? Ena takih je tudi Star Wars Identities. To je dodelana zbirka nekaj sto vojnozvezdnih artefaktov iz obeh trilogij, od skic in načrtov prek kostumov do maket vesoljskih plovil, s katerimi je Jure snemal prve filme. Ne gre torej za fanovsko kolekcijo, marveč je vse oficielno, od Lucasfilma odobreno. Čeprav je že ogled vitrinskih eksponatov, recimo tapravega karbonitnega Hana Sola ali Anijevega dirkalnika, dobra zajemalka duhovne hrane za slehernega geeka, ima razstava znanstveno rdečo nit. Skozi življenjsko zgodbo obeh Skywalkerjev namreč raziskuje, kako poreklo, zunanji vplivi in lastne odločitve krojijo osebnost. Pri tem si lahko obiskovalci po svojih lastnostih oblikujejo tudi lastnega jedija

Seveda bi bila najjača novica, da bo vsa ta roba na ogled v Sloveniji. Žal smo pomembni manj od naselbine Ewokov. Star Wars Identities 18. decembra pride v Avstrijski muzej uporabnih umetnosti (MAK) na Dunaju. Tam bo gostoval do srede aprila, nakar se bo premaknil v Minken. Cene vstopnic so okoli 20 evrov.



Računalnik za pet evrov

Britanski Raspberry Pi Foundation je splovil najcenejši PC v obstoju, shujšano verzijo znanega 'malinovca', ki ji pravijo raspberry pi zero. Napravica je manjša od kreditne kartice, kljub temu pa za štirideset odstotkov hitrejša od izvirne inačice izpred štirih let. V njej je enogigaherčni procesor na Armovi osnovi in pol gigabajta pomnilnika, do česar dostopamo preko mikro USB-vhoda, bralnika kartic micro SD ter vrat micro HDMI. Z raznimi vrstami Linuxa lahko zero spremenimo v robotski krmilnik, ministrežnik ali emulator starih konzol oziroma ga ponucamo za učenje programiranja, čemur so bili raspberryji sprva namenjeni. Njegov večji brat pi 2 za 35 evrov pa nudi štirijedrni ARM. Toda ljudje so očitno zadovoljni z malim, kajti prvih trideset tisoč kosov zera je koncem novembra pošlo v enem samem dnevu!

Dying Light bo lepši in boljši

Odprtosvetovna zombijada Dying Light gre kar dobro v promet, zato so avtorji, poljski Techland, po zgledu Dark Souls II, Dragon's Dogme in novega Divinitya za 9. februar napovedali izid izboljšane edicije. Pompozno se bo imenovala Dying Light: The Following – Enhanced Edition in bo prišla tako na PC, PS4 in XBO. Vsebinsko bosta notri izvirni špil in samostojna razširitev Following, ki prav tako izide februarja. Popeljala nas bo v okolico mesta, kjer razgrajajo nori kultisti, in nas posadila v vozila. Takisto bo v paketu ves DLC, vključno z modusom bozak horde. Polno ceno upravičujejo z bojda vsesplošno nadgrajenostjo temeljnega špila, ki bo vseboval ekstra zahtevnost, izboljšano umetno pamet in grafiko ter še marsikaj. V redu je to, da bodo obstoječi lastniki osnovne 'enhanced' igre deležni brezplačno.

Programiranje za v vrtce

Starejšim generacijam so v otroških letih za učenje tehničnih veščin v roke položili Fischertechnik in Mehanotehniko, da smo vijačili vkup bagre, elektromotorje in mostove na vrveh. Zdaj pa prihajajo drugi časi. Ker bo računalniška koda kmalu obvladovala delovanje vsega okoli nas, postaja vse pomembnejše znanje programske logike – po mnenju nekaterih nič manj kot pismenost ali poštevanka na izust. Da bi na tovrstno razmišljanje z zaporedjem diskretnih ukazov navajali že malčke, na trg prihajajo igrače za najmlajše, že od tretjega leta starosti naprej. Te združujejo fizično, 'low-tech' igro z najpreprostejšimi oblikami zlaganja ukazov za vodenje robotov.



Radovedneža sta Cubetto slekla iz kože in spoznavata njegove elektronske gradnike. (Vsaj tako pravi oglas; v resnici iščeta baker za prodajo Romom.)

Lep primer je Cubetto podjetja Primo, ki spomni na tiste igrače za otročad, kjer je treba objekte različnih oblik pospraviti v primerno oblikovane luknje. Le da se pri Cubettu v odprtine na leseni tablici vtika puščice – naprej, levo in desno. Ob pritisku gumba malo štirioglato vozilce izvede zaporedje in se odpelje. Za dodaten izziv lahko otrok vstavi komando, ki izvede ločeno sekvenco ob spodnjem robu tablice in s tem preprosto programsko zanko. Ta začetni koncept je primeren za starost od tretjega do sedmega leta, a tudi pozneje Cubetto ostane uporaben. Starejši otroci namreč lahko z robota snamejo leseno kožo in drobovje po USB-žici povežejo z računalnikom. Tam ga podrobneje sprogramirajo z naprednejšim slikovnim objektnim zlaganjem komand, kot to počnemo pri Lego Mindstormih. Šele to pravzaprav za silo upraviči ceno 170 evrov, saj oblečeno vozilce ne zna početi ničesar drugega razen preganjanja po tleh. Nima ne senzorjev ne zvočnikov, brez ohišja zna pa vsaj utripati.



Na levi je tablica za vstavljanje znakovnih ukazov, četvero lukenj ob spodnjem robu pa predstavlja zanko. Za robotka v kompletu dobiš še pravi mali poligon iz hišk in dreves, mimo katerih ga usmerjaš.

Podoben pristop, a z mnogo zmogljivejšim avtomatom, premore igrača Kibo. Njenemu botu otročad ukaze predaja s sestavljanjem lesenih kock v zaporedje. Vsaka kocka predstavlja ukaz in ko čez nastali leseni drog zapelješ robota, ta prebere njihove črtne kode in si zapomni povelje. Sledi pritisk na gumb in Kibo zadirja po sobi, se začne dreti kot ubrisan, utriplje, pozorno prisluhne ... Zna namreč kar veliko, odvisno od tega, kako ga zgradiš, saj je tudi sam sestavljanka. V pet vtičev je moč dati svetila, tipala treh vrst (zvok, bližina, svetloba) ter elektromotorček, ki suče leseno platformo, kamor lahko otroci položijo origami laboda. Recimo. Le poceni ni, saj osnovni komplet samo z vozilom stane 220 evrov, dočim jih za tistega z vsemi tipali hočejo skoraj 400!

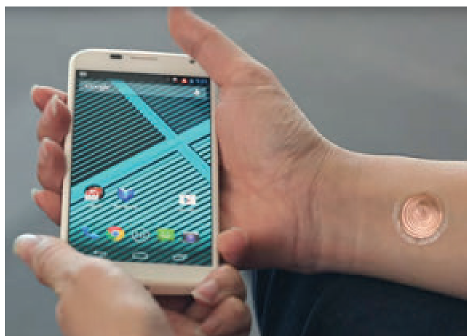
Gre pa pri Kibu nedvomno za koristno napravo, saj je nastala skozi petnajst let raziskovanja na massachusettski univerzi Tufts. Skupina strokovnjakov za učenje najmlajših je prototip Kiwi (Kids Invent With Imagination) preizkušala z nekaj sto malčki, ki se ga niso mogli naveličati. Pri štirih letih so že sestavljali zapletenejše pogojne stavke, kot je "Če Kibu položim roko čez uč, bo zabrundal in speljal." Odziv je snovalce spodbudil, da so oblikovali Kiba in izvedli uspešno kampanjo na Kickstarterju. Pedagogi pri opisanih izdelkih najbolj poudarjajo otipljivo naravo sestavljanja programov, pri kateri otrok ne potrebuje zaslona. Ravno zaradi porasta igrač, ki za krmiljenje zahtevajo tablico ali pametni telefon, kot je v reviji lani popisani parček robotov Bo in Yana, vzgojitelji mrščijo čela. Vse več jih zmajuje z glavo, da je triletnike brezveze seznanjati s smartphoni, ki da so preveč tuji naravnemu gibanju in komunikaciji otroka. Ker bodo le-ti potem raje počeli sebčije kot robotizirali, itak.



Leseni ukazi so dovolj veliki, da otročad Kibovih if-stavkov ne bo pogoltnila. Štrleče reči z robota so senzorji za svetlobo, zvok in bližino, dočim gre okrogla plošča na sredino, kjer jo suče elektromotor.

Digitalni tatuji

Zaenkrat izraz nosljivo računalništvo zajema široko področje konceptov, od pametnih očal prek ur in nakita do oblačil z všitimi senzorji. A nastajajo podmnožice in ena od njih ima pridevnik epidermična, predstavnikom pa po ljudsko pravimo digitalni tatuji. Seveda še nismo tako daleč, da bi si po tetovažnem postopku pod povrhnjico vbrizgali matriko svetilnega črnila, ki bi nato rabila kot prikazovalnik. Bolj kot ne ostajamo pri začasnih nalepkah. Eno sorto takih je že moč nabaviti, in sicer gre za NFC-obliže z RFID-navitjem, ki nadomeščajo priljubljene NFC-zapike. Te je moč programirati po svoje, zvečine pa so namenjeni odklepanju mobilnika. Ne potrebuješ torej vzorca ali kode, marveč aparat podrgneš po zapestju, kjer imaš nalepko. Tak 'varnostni' pripomoček stane okoli evra za kos, nucaš pa zalogo, saj na koži zdržijo le pet dni. Prida uspešna zadeva ni, zlasti ob razširjeni prstični identifikaciji, toda izdelek je dokazal, da je moč izdelati dovolj tanko in upogljivo polprevodniško plast.



Resnici na ljubo je tale kožna NFC-nalepka nekam nepraktična. Zahteva namreč obe roki in tapkanje po zapestju ni najbolj prikladno. Poleg tega ti telefon mirno zlorabijo, ko se pijan zvrneš pod mizo.

Na videz še manj koristna, a gotovo dolgoročno uporabna inovacija prihaja s sandieške univerze. Tamkajšnjiki so udejanjili tatu, ki pridobiva elektriko iz – švica. Izšli so namreč iz predhodnega projekta kožnega merjenja laktata, soli mlečne kisline, z namenom preiskav za nekatere bolezni. Ker tipalo deluje na podlagi oddanih elektronov dotične molekule, so zasnovali koncept za pouporabo teh elektronov. Njihov cilj je, da bi na tak način opremili priljubljene prsne merilnike srčnega utripa, ki zategadelj ne bi zahtevali baterije. Ali kakšne druge nosljive digitalije, dasi energetski izplen ni prav obilen. Inovatorji navajajo par mikrovatov, dočim mobilnik pokuri 35 milivatov na minuto. Morda bi za silo delovalo, če bi poliman po celem telesu bežal pred longdongom.



Underskin je v projektni fazi sestavljen iz dveh delov: senzorski je na dlani, prikazovalni na hrbtni strani. Koliko ljudi se je pripravljenih rezati?



Tech tat more delovati kot zdravniški pripomoček, ki v primeru vročičnosti odčita temperaturo, pritisk, krvni sladkor in še marsikaj drugega. To bi sicer lahko dosegli z navadnim obližem, a vezje na koži je bolj trdoživo od nalimanega traku.

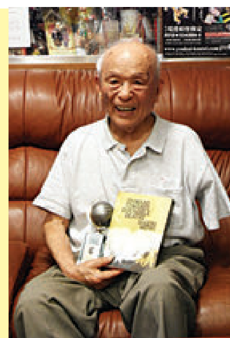
Korak dlje od takih pripopk, kjer je med žičkami in kožo elastičen polimer, gredo neposredna bionosljiva vezja. Tovrsten prototip, imenovan 'tech tat' (tat kot tatu), je predočila teksaška firma Chaotic Moon Studios, ki se je podviga lotila s prevodniškim črnilom. Par narisanih vodnikov, mikrokontroler, senzor in ledica, vse direktno na povrhnjici, in že nastane ZF-vzorec na koži, ki more rabiti marsičemu. Lahko odčitava telesne podatke za rekreacijske ali medinske namene in jih posreduje na mobilnik. Lahko meri spanje ali pomaga sladkornim bolnikom pri samodejnem doziranju inzulina. Epidermične lučke, ki utripajo ali spreminjajo barve po zvoku, je moč uporabiti tudi za zabavo, recimo za cosplay ali za rejvparty. In nenazadnje bi taka inštalacija utegnila nadomestiti denarnico oziroma vse kartice. Namesto z mobilnikom se torej na blagajno pofočkaš z lastno roko.



Med fizičnim delom razgrajuje cukre in dobiva energijo. Pri tem nastaja tudi laktat, ki mu encim na tatuju jemlje elektrone. Te pa je moč shraniti.

Omenjene zadeve so v unikatni obliki že na voljo, dočim je projekt Underskin dizajnerskega studia NewDealDesign le na papirju. Njihova napredna ideja takisto vključuje večnamensko ultratanko vezje, le s to razliko, da je za stalno nameščeno pod kožo na roki. Poleg tega, da bi zadevica rabila kot monitor vitalnosti, bi delovala kot identifikacijski komunikator. S tako opremljeno roko bi odklenili vrata zgolj s prijemom za kljuko ali izmenjali digitalno vizitko ob rokovanju. Morda bi na tak način celo sklenili posel namesto podpisovanja pogodbe. Ali preverili ljubezensko kompatibilnost z vsemi na žurki. Snovalci imajo čuda zamisli o možnosti uporabe in so odločeni, da projekt uresničijo v roku petih let. Načina vsaditve pa niso predočili, edinole da bi se vsadek napajal iz telesa.

Umrl je Shigeru ...



... ampak ne Miyamoto, to bi bila za Nintendo le prevelika nesreča v tako kratkem času. Ne, starosti je zadnjega novembra podlegel spoštovani japonski mangaka (risar) Shigeru Mizuki, rojen s priimkom Mura, ki je dočakal častitljivih 93 let. Mojster Mizuki novim rodovom ni preveč znan, tudi zato, ker se ni nikdar medijsko izpostavljal. Sploh zadnja leta je, nekako tako kot naš Miki Muster, živel mirno in še naprej risal. Najbolj znan je bil po svojem stripu GeGeGe no Kitaro ali Strašljivi Kitaro, ki ga je izdal že v šestdesetih minulega stoletja in je odtlej doživel nebroj osvežitev in predelav v druge medije, kot so film, anime in videoigra. Naslovni Kitarou je mlad pokopališki duh brez enega uča, ki se seveda rad zapleta v raznorazne težave, kar je avtorjem dalo priložnost za mešanje humorja z grozo. Prav zaradi te mange so znova postali priljubljeni poredni duhci yokaiji, ki si jih je Mizuki izposodil iz japonske folklore. Naslednje leto izide nov špil prav z njimi, Yo-Kai Watch. Arigatou, Mizuki-sama!

Zgodil se je Comptech

V začetku decembra se je na ljubljanskem Gospodarskem razstavišču odvil Comptech, sprva najavljen kot sejem uporabniške elektronike. A zaradi precejšnje nezainteresiranosti industrije so ga nato promovirali s sloganom "Največji gaming v Sloveniji". Čeprav bi radi zapisali, da sejem bil je živ, je v resnici izpadel precej klavrno. Zaobjemal je namreč eno samo halo in še ta je bila nezgoščena. Pol prostora v njej si je dejansko odrezalo igričarstvo, toda brez privlaka tosortnih šovov. Rulja je pač svobodno nabijala Call of Duty, PES in Guitar Hero ali tekmovala v mlatenju v Street Fighterju. Tam je bila tudi najbolj svetla točka prireditve, VR-demonstracija Showdown slovenske ekipe Frontseat Studios. Na preostalih štantih, ki si jih dobesedno preštel na prste, so bili na ogled postavljeni droni, robotizirani namizni hokej, butični gramofoni Kuzma, 3D-tiskalnik, ščepec radioamaterizma in astronomije ter fotografska delavnica s Playboyevo zajčico.
Obiskovalcev se je v treh dneh zvrstilo pičlih pet tisoč, mnogokdo pa ni bil navdušen nad četrturnim obhodom za ceno sedmih oziroma petih evrov. Pri tem glavna kritika ne leti toliko na organizatorja, ki se je projekta lotil dobronamerno, dasi nekam naivno, marveč na že večkrat omenjeno 'bolano' slovensko branžo. Medtem ko bi se na tujem na takem dogodku pokazali vsi lokalni telekomunikacijski operaterji, trgovci s tehnično robo in kakopak sleherna velika blagovna znamka digitalnega vsakdana, je Comptech na kraju izpadel kot obrtniški sejemčič, na katerem ni bilo niti 4K-televizorja. Res škoda, kajti prestolnica države si ipak zasluži več. Sram te bodi, panoga! No, primorski organizatorji na srečo niso obupali in Comptech 2016 bo! Želimo jim več sreče pri nabirki partnerjev.



Jerbas Nintenda

Ker je Sneti izgubil telefonski dostop do Shigera Miyamota, ko ga je pijan poklical in mu rekel, da je uni zeleni Zelda peder in da Sonic rula, se mora o novostih iz Kyota podučiti iz spletne oddaje Nintendo Direct. Novembrska ni bila slaba.

Hecna firma je tale Nintendo. Po eni strani delajo najbolj barvite in prisrčne igre z vsakomur znanimi, neznansko simpatičnimi liki, ki jih hočejo tržiti sleherniku, a na velikih sejmih tipa Gamescom in E3 jih ni. Namesto tega vsakih nekaj mesecev na spletu priobčijo Nintendo Direct, v katerem občinstvo seznanijo z novostmi. Oddaja je takisto nenavadna. Kljub želji po približanju širni publiki v njej nastopajo sedeči Japonci, ki razlagajo v maternem jeziku, in možje v poslovnih oblekah, ki žebrajo pred belim ozadjem. V zadnjem letošnjem Directu se eden takih celo do onemoglosti nabaše s hrano, ker ga kao obsede nek lik iz Yo-Kaija. To je Japoncu najbrž smešno, kajti tam mrgoli sličnih videov, nam pa je tako žretje nagravžno. Vmes namesto bombastičnih predpripravljenih filmčkov za prepričevanje odjemalcev sučejo dejansko igranje. Na splošno res ne gre za zvito marketinško strategijo. Zlasti zdaj, ko je za rakom umrl priljudni šef Satoru Iwata in so ga nadomestili vazali, ki nimajo take karizme.

A iger ni manjkalo. Čeprav so večji izdajatelji na wii U in 3DS sistema domala pozabili in ju plemenitijo zgolj neodvisneži ter Nintendo, so obelodanili več vznemirljivosti. Denimo to, da naslednja Zelda še vedno prihaja na wii U leta 2016 in da bo podpirala amiibe. Iz nje smo videli deset sekund plapolajoče trave v odprtem svetu. Nadalje bo 3DS dobil predelavo Hyrule Warriors s pristavkom Legends, v kateri bo nastopila ženska oblika junaka Linka z imenom Linkle. (Internet znori.) V Super Smash Bros prihaja dlcjevski Cloud iz Final Fantasy VII ... v 3DSovo internetno štacuno stari Pokemoni Red, Blue ter Yellow z game boya ... na wii U pa marca HD-predelava wiijeve Zelde, Twilight Princessa, ki jo bo spremljal volčji amiibo. To je dobra novica, kajti čeprav je špil super, se je njegova podoba slabo postarala. Dve Zeldi naslednje leto nista naključje, saj proslavljena serija praznuje trideset let. O njej smo v Jokerju 162 priobčili velik članek. Žal pa niso niti črhnili o svoji naslednji konzoli, NXu.

Skratka, v obsežnem Nintendovem univerzumu se kljub nebleščeči prodaji wiija U in stagniranju trga ročnih konzol na rovaš mobidikov dogaja marsikaj. Ne odpiši ga in ne pozabi nanj. Preveč je zanimiv.



Strategi na 3DSu že težko čakajo na **Fire Emblem Fates** z letnico 2016, ki je bojda tako velik, da so ga morali razdeliti na dve igri, Birthright in Conquest. (Ne, zaslužek nima s tem nobene zveze. Če verjameš.) DLC pa bo oblikoval tretjo štorijalno nit. No, dejansko se bo zgodba v njiju odvijala drugače in taktični potezni spopadi bodo v Birthrightu lažji.



Aprila bomo naposled ugledali svežo epizodo prominentne arkadnostrelske serije **Star Fox** s pripisom **Zero**, prvo po časih nintenda 64. Še vedno bomo z lovcem arwingom letali po tračnicah in klatili sovražni hardver ter se občasno preselili na tla, kjer bomo robot postali. In še vedno bomo spremljali dogodivščine govorečih živalic, ki jim ni tuja Vojna zvezd. A dobili bomo tudi helicopter s trotom, ki se bo zmuznil v tesne prehode. In akcija bo urnebesno hitra ter razsuvalna, grafika pa je od E3ja doživela precejšnjo dodelavo, tako da je bil trailer to pot jako udaren. PlatinumGames pač znajo.



Sredi naslednjega leta na wii U prispe mladinska trirazsežna pretepačina **Pokken Tournament** iz Bandai Namcove štalce. Enostavno rečeno gre za združek Tekkena in Pokemonov, ki je v Deželi vzhajajočega sonca že zaživel na avtomatih in so ga ustvarili mojstri slednjih. Nasproti si bodo stali znani pokemončki, kot so Pikachu, Charizard in Machamp. Znali si bodo deliti običajne napade in specialke po zgledu veščin iz osnovnih iger, na primer Charizardov ognjeni dih. A zaradi namenjenosti širni publiki bo le malo potez zapletenih, po čemer bo Pokken spomnil na žurerski Super Smash Bros.



Mario & Luigi: Paper Jam Bros za 3DS je eden redkih naslovov, ki je prej izšel v Evropi kot v Ameriki. (Nintendo Direct v prvi vrsti naslavlja slednjo.) Medtem ko igro čezlužci dobijo 22. januarja, je tod že na razpolago. Gre za frišno epizodo sicer vedno slabše serije Mario & Luigi, ki poskakovanje in raziskovanje meša s frpjstvom in poteznimi boji v slogu japonskih erpegejk. Osrednja novost se tiče prav mlateža, saj v njem sodeluje še tretji lik, Paper Mario. Tega je moč nadzorovati in ima samosvoje sposobnosti: med drugim se razmnoži in se pri skokih v zraku zadrži dlje kot brata.

Hoditi po ulicah in barabam deliti zaušnice že dolgo ni več hip, kul in moderno, kajti zlikovci imajo samo še pravice. Toda nekje še obstaja univerzum, kjer je pulična Justica moška in ne priznava vtikanja socialnih delavk, marveč ji zadostujejo ognjene krogle karatejcev ter svedrasta sukanja ruskih rokoborcev. Street Fighterjeva dimenzija je to in vazal Sneti predstavi njeno prihajajočo, že peto polnociferno inačico.



Stisnjena pest riža

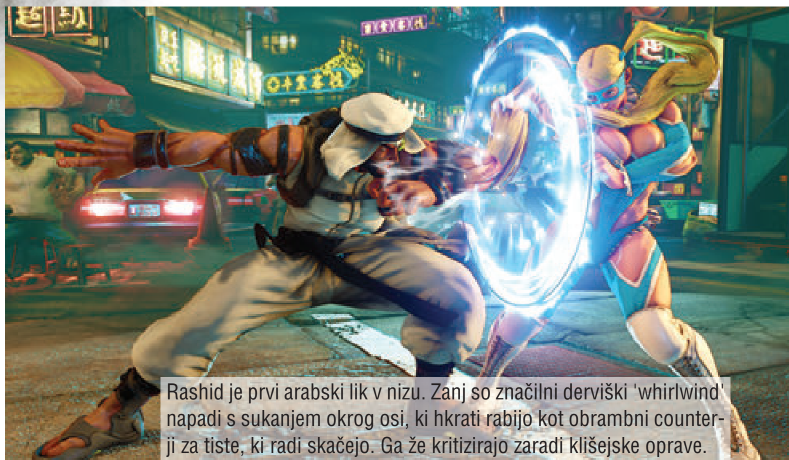
Mojstri borilnih veščin so trpežni in dolgoživi. Osnovalec aikida Morihei Ueshiba je umrl pri petinosemdesetih, in še to zgolj po naključju zaradi mutantske delitve celic v jetrih (po domače: raka). Chuck Norris jih ima deset manj in bo nedvomno preživel podnebne spremembe, jedrsko apokalipso ter resničnostne šove. Bruca Leeja pa so morali s sveta predčasno spraviti z laserji, drugače bi še vedno brcal. Podobno se obnaša Street Fighter, ki je luč sveta ugledal že 1987., v neki precej drugačni igralski dobi, nabito polni pikslov & piskov. Vse prej kot betežen in brez sledilcev je! Nasprotno, proti tridesetim gre z milijoni učencev za ritjo, ki sledijo njegovi vznemirljivi in risankasti, toda hkrati zahtevni, tehnični ter globoki poti. Mojstrstvo v Uličnem bojevniku ne pride ne hitro ne lahko, kajti treba je hitro in precizno izvajati kombinacije udarcev, poznati lastnosti ducatov likov ter igrati tako s prsti kot srcem ter glavo. V bistvu gre za akcijsko verzijo šaha, kjer štejejo delci sekunde. Zato je v tej dobi instantnega zadovoljstva skorajda neverjetno, da je serija ohranila toliko občinstva in ga še pridobiva. Street Fighter IV ni prisoten le na letnem fajterskem dogodku EVO v Vegasu, marveč je ravnokar več mesecev potekala turneja Super Street Fighter Tour in se zaključila s finalom 6. decembra z nagradnim skladom v izmeri 250.000 dolarjev. Nič čudnega torej, da okrog Street Fighterja V, ki 17. februarja prispe na PC in playstation 4 (celotna platforma xbox je izvisela zaradi Sonyjevega vložka v razvoj), vlada prava norija. In to nikakor ne samo zaradi izdatne prsatosti, ki po novem krasi večino članic borilne ekipe.

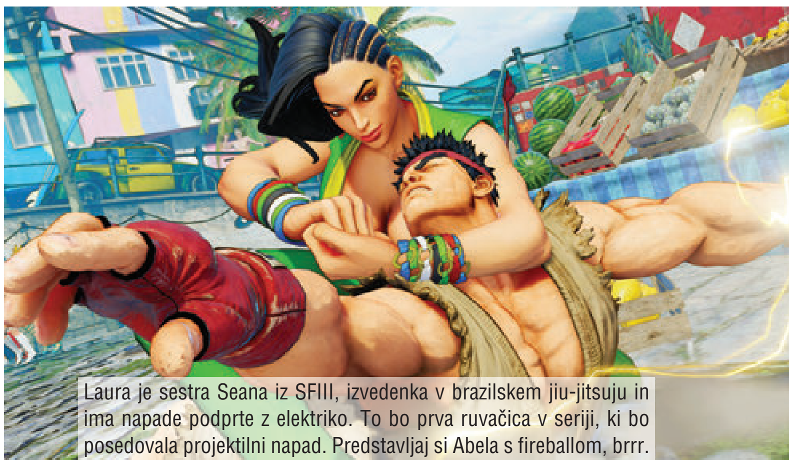
Bistveno osredotočanje

Argument nekaterih kritičnih zunanjih opazovalcev je, da je vsak naslednji Street Fighter na moč podoben prejšnjemu. V osnovi je to res, kajti razen neposrečenega izleta v tekkenski 3D gre venomer za od strani gledane pretepačine, ki uporabljajo slično temeljno mehaniko. Ne glede na to, ali igraš dvojko, trojko ali štirico, uporabljaš podoben nabor gibov in udarcev,

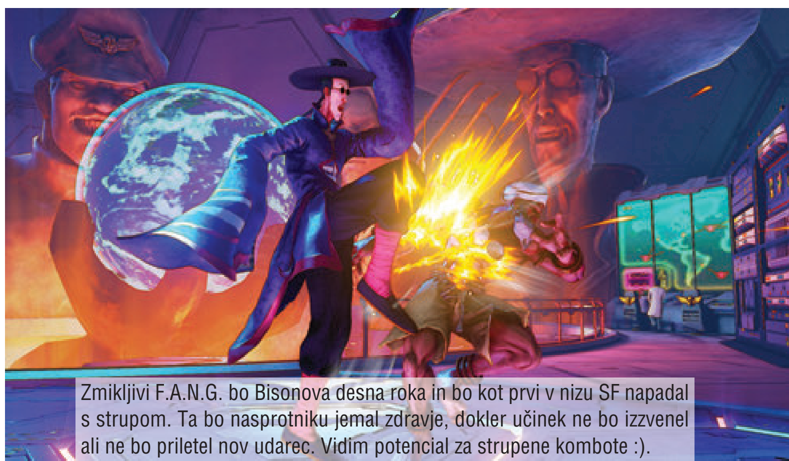

Dvoboji faturjev so v pretepačinah tradicionalno precej statični ali kmetavzarski. Morebiti pa v Street Fighterju V zaradi obilice mehanik ne bo tako.


Igra na PS3 ne pride tudi zaradi obilice lišpa, kot so interaktivne arene. Ob porazu na tem ali onem mestu se bodo sprožile svojstvene animacije.


Rashid je prvi arabski lik v nizu. Zanj so značilni derviški 'whirlwind' napadi s sukanjem okrog osi, ki hkrati rabijo kot obrambni counter-ji za tiste, ki radi skačejo. Ga že kritizirajo zaradi klišejske oprave.


Laura je sestra Seana iz SFIII, izvedenka v brazilskem jiu-jitsuju in ima napade podprte z elektriko. To bo prva ruvačica v seriji, ki bo posedovala projektilni napad. Predstavljaj si Abela s fireballom, brrr.


Necalli je srednjeameriški Indijanec mogočnih zamahov – dasi ne tako kot T. Hawk –, ki je po rudeči ihti in izdatni čupavosti nezgrešljivo povezan z Evil Ryujem. Pazi se v kotu in ne pozabi na žajbelj, ki pomirja.


Zmikljivi F.A.N.G. bo Bisonova desna roka in bo kot prvi v nizu SF napadal s strupom. Ta bo nasprotniku jemal zdravje, dokler učinek ne bo izzvenel ali ne bo priletel nov udarec. Vidim potencial za strupene kombote :).

od skokov in počepov do hadoukenov ter dragon punchev. Če gremo res do same srži, je aktualni SF4 le večni SFII s focus attackom – napadalnim oziroma obrambnim gibom, s katerim prestrežeš en sam udarec. To se lahko izcimi v tvojo prednost ali pa si brž deležen naslednjega treska.
Focus attack pravzaprav JE Street Fighter IV, zlasti upoštevaje, da ga nadrkanci uporabljajo za prekinitve zaporedij in njihova podaljševanja. Drugače povedano, focus, ki ga sprožiš s hkratnim pritiskom gumbov za srednje močno roko in nogo, omogoča večji del naprednega bojevanja. Zato je tolikanj bolj pretresljivo slišati, da ga v petici ne bo več. Dejansko je pomembneje od tega, kdo vse bo v 'postavi', izvedeti, kaj ga bo nadomestilo.

V, EX, critical

Capcomovi oblikovalci so si namesto focusa zamislili tridelni 'variabilni sistem', *V-system*. Merilnik zanj se bo polnil ob tem, ko boš kasiral udarce, podobno kot pri ultrah v predhodnici. Ta črta bo pomembna za prvi del V-sistema, *V-trigger*. Ko bo zadosti polna, boš hkrati stisnil močno roko in nogo in bil deležen posebej silnega žvajza ali začasne okrepitve lika. Tako ojačana Chun-Li bo na primer udarila dvakrat večkrat in dvakrat močneje, kot bi sicer. Drugi del, *V-skill*, ne bo odvisen od variabilne črte, temveč bo ob enakem vnosu povelij kot pri focusu v SF4 kadarkoli sprožil edinstven napad, lasten zgolj določenemu liku. Ryu bo znal s tem parirati naskoke in Bison odbijati projektile. Tretji in zadnji del V-sistema bodo preobrnitve, *V-reversali*, ki bodo sleherniku omogočile izvedbo protiudarca, seveda v zameno za del V-črte.
Vse to bosta dopolnila EX-merilnik, ki bo kakor prej krepil obstoječe poteze, na primer povzročil, da bo običajna ognjena krogla zadela trikrat namesto enkrat; in 'critical arts', ki bodo nadomestili superkombinacije. Šlo bo za nekakšno mešanico slednjih in ulter, saj se bodo 'kritične veščine' izvedle v nekajsekundni animaciji, merilnik zanje pa se bo polnil ob zadajanju udarcev. Nasprotniku ne bodo pobrale obilice energije, zato jih ne boš mogel sprožiti v upanju, da mu boš nenadoma vzel polovico moči. Ves koncept critical artov in V-sistema je bliže x-factorju iz serije Marvel vs. Capcom kot ultram iz SFIV, saj poudarja zložno napredovanje ali obrambo namesto enega samega ultražvajza.

Ljudje (pol)božji

O globini take zasnove kakopak še ne gre soditi, čeprav so odzivi z beta testa zelo pozitivni. Že zdaj pa se vidi, da so ustvarjalci delali na zanimivem in hvalevrednem področju – raznolikosti borcev. Odslej bodo namreč le-ti še bolj razgibani. Ne bodo se razlikovali zgolj po osnovnih zamahih in specialkah, marveč jih bodo V-skilli in V-triggerji prav zares naredili edinstvene ter drugačne od obstoječih. Stisk srednjih gumbov, ki sta vse od SFIII pomenila enak gib za vse člane ekipe, bo zdaj sprožil samosvojo potezo pri slehernem vojščaku. to daj ven, bo podpis o Vegi. Je pa res, da so nekatere V-spretnosti le ponovljeni obstoječi gibi, kot je Cammyjin quick spin knuckle, ki deklo zavrti skozi izstrelke. Upajmo na čimveč izvirnosti v končni inačici.
Vsekakor nabor likov ne bo nekritično ponovljen iz štirice. Seveda se bo vrnil marsikateri zaščitni znak, tako da bodo prisotni Ryu, Ken, Bison, Chun-Li, Cammy, Vega, Zangief in Dhalsim, vsi starejši kot prej. Dhalsim bo opremljen s fakirsko brado, obrazno kocinovje bo v eni od kožic takisto fural Ryu, Chunka bo zrela ženska in tako naprej. Tem se bodo nadalje pridružili povratniki iz minulih delov. V ospredju sta Guilov najboljši prijatelj Charlie Nash, ki se ga spomnimo iz SF Alpha, in pankerski hrust Birdie, ki je z žestoko opasnimi gibi že videti kot pretendent za prestol in mana z neba za tiste, ki imajo radi faturje. Manj znani sta punci iz SF Alphe 3: R. Mika, katere slog je rokoborba in spomni na meksikajnarskega kuharja El Fuerteja iz SFIV, in Karin, ki nosi elemente številnih oseb, od C. Viper do Sakure. Žarometi pak najbolj svetijo v novince: Lauro, Rashida, Necallija in F.A.N.G.a. Vsi trije na zanimiv način dopolnjujejo znani roster, kar je srednja pot med SFIV, ki je stavil na familiarnost s kultnim, ter SFIII, ki se je vrgel v čudaško svežino.

Yoshinorijev sake

Spočetka bo borcev šestnajst, kar se v primerjavi s štiriinštiridesetimi iz Ultra IV sliši malo. A ne gre pozabiti na večjo samosvojost slehernega in na dejstvo, da bo februarska petica šele prvi korak na dolgi razvojni poti. Navsezadnje je Ultra že četrta nadgradnja osnovne štirice, po Super SFIV in Arcade Editionu, v šestih letih. Tudi petka bo vse prej kot stopicala na mestu, le da bo to počela drugače.
Od pamtiveka so Street Fighterje nadgrajevali tako, da je bilo treba nekaj časa čakati na plačljivo nadgradnjo, ki je prinesla nova uravnoteženja in sveže like, ali na celostno nadaljevanje, ki je preživečilo minuli del. Tako smo po SFII dobili Super SFII, trojko pa je zamenjal 2nd Impact in potem 3rd Strike. No, s petico bo tega recepta konec. Simpatično odbiti producent Yoshinori Ono zatrjuje, da bo treba SFV kupiti enkrat in samo enkrat, kajti vse nadgradnje bodo brezplačne. V prvem letu po izidu kanijo dodati šest likov (znance Alexa, Guila, Ibuki, Balroga, Juri in Uriena), ki jih boš odklenil z navidezno valuto 'fight money'. Te goldinarje bomo dobivali z vsakodnevnim izpolnjevanjem ciljev, kot je vrzi toliko in toliko hadoukenov, in z rabo bojevnikov v spletnih ter drugih obračunih. Nepotrpežljivci pa bodo lahko mikrotransakcijsko vložili pravi denar.
Sliši se grabežljivo, a vic bo samo v tem, kako hitro bodo padali umetni novci. Yoshinori izrecno trdi, da bo sistem pošten do rednih in spretnih igralcev. Ter da bo Street Fighter V tako različen od večne dvojke, da bo slabih dvajset let razlike med njima nadvse očitnih. Mogoče res – vendar stavim, da bom v njem še vedno znal iz prve vreči hadouken.

PLAYSTATIONOVO DOŽIVETJE

Drugo leto zapored je Sony priredil ameriški zlet Playstation Experience, kjer lahko tam prisotni preizkusijo najnovejše igre in izdelke, povezane s to blagovno znamko. Svetovno občestvo in Sneti pa sta deležna vročih napovedi, ki znajo presenetiti še bolj kot one na pomladnem sejmu E3.



V Ni no Kuni 2: Revenant Kingdom bomo na poti do moškosti spremljali pobiča Evana in uživali v animejski podobi. To nadaljevanje čustvenega japonskega frpja pride na PS4, ni pa še znano, kdaj.



100ft Robot Golf je bila ena bolj odpuljenih napovedi. V igri, ki bo tekla na PS4 z VR-napravo in brez nje, bodo v vlogi golfistov nastopili orjaški roboti, ki bodo z igranjem rušili mesta. Fizika-aaa!



Ace Combat 7 takisto pride na PS4 z VR in brez. Triindvajset let po prvencu bomo deležni nove doze veličastnega arkadnega razsuvanja s sodobnimi frčoplani. Kaj več ni znanega, prav tako ne datum.

Playstation Experience oziroma kratično PSX, kar se zvito sklada s šifrirno oznako za prvo igralno škatlo, so lani v Las Vegas postavili ob dvajseti obletnici izida japonske konzole. Tiste, za katero je malokdo verjel, da se bo zmogla upreti uveljavljenima Segi in Nintendu, a je naposled ugnala oba. Letos se je prireditev 5. in 6. decembra preselila v San Francisco in zasedla trinadstropno sejmišče Moscone West. Tja je prišlo kakih 13.000 ljubiteljev, ki so za dvodnevno vstopnico odšteli 75 dolarjev in za enodnevno 40.

IGRANJA PLAZ

Za ta sold so bile stranke deležne igralnih demov vročih naslovov, ki kanijo prispeti na PS4 z navideznoresničnostnim onegajem playstation VR. O njem pišemo v ločenem članku, ker je novic z njim v zvezi obilo. Ljudje so čakali v dolgih vrstah, da so si na glavo poveznili skorajda finalno inačico futurističnega headseta. Moč se je bilo vesoljsko spopadati v EVE Valkyrie, voziti demo Drivecluba in v Job Simulatorju postati uslužbenec hamburgerdžinice.
No, na svoj rovaš so prišli tudi tisti, ki jim v obkrožajočem svetu postane slabo. Taki so se na srednjeveškem bojnem polju spopadli v sekljačini For Honor, preizkusili, kako dolgo ostanejo živi v okrutnem Dark Souls 3 (pol minute), se podali v divjino v Far Cry: Primal, testirali multiplayersko beto Uncharteda 4, metali na koš v arkadi 3 on 3 Freestyle, raziskovali temnice v rogueliku Brutal ...
Nemalo je bilo ponovljenega z minulih dogodkov, kot sta E3 in PAX. Dodatna vrednost za tiste, ki so imeli občutek že videnega, so bile zbiralne playstation karte, ki si jih dobil ob preizkusu tega in onega špila. Med drugim sta na njih lovka iz prebarvanega Day of the Tentacla in samohodka iz Battlefronta. Zaenkrat so karte namenjene le zbiranju, vendar bojda obstaja globlji smisel, ki ga še niso razkrili.



Od Full Throttla niso pokazali niti zakovice, zato pa smo videli igranje prefarbane avanture Day of the Tentacle za PS4. Videz je nenazobčan in upamo, da bo sodobni igralec poženal staro igranje.

DOBRA MERA ZA PRIHODNJE DNI

Žal datuma splovitve playstation VRa v uvodnem nagovoru niso razkrili. Toda prisotni in stotisoči na spletni povezavi so bili deležni napovedi zeldaste akcijske frpjke Hob, ki jo delajo avtorji Torchlighta, Epicove mobe Paragon, brezplačne akcijske strategijice Guns Up, ki je izšla ob boku prireditvi, in pretepačine King of Fighters XIV. Še večje so bile štiričine napovedi Ace Combata 7, Ratcheta & Clanka, Ni no Kuni 2 in ozaljšane klasične pustolovščine Full Throttle s hi-res ozadji in na roko prebarvanimi sličicami. Nasploh se je Schaferjev Double Fine orenk povezal s Sonyjem, saj zanje delajo še od strani gledano arkado Headlander in VR-ekskluzivo Psychonauts in the Rhombus of Ruin. Ta mogoče pride tudi na oculus, dočim bosta Headlander in Full Throttle definitivno ugledala PC.
V hrušču smo pozornejši pogrešili nekaj dogodviščin, ki jih skrivajo kot kača noge. Med njimi na E3ju obelodanjeni Horizon: Zero Dawn, karkoli samotarskega iz Uncharteda in, jasno, The Last Guardian. To psevdonadaljevanje Ica in Shadow of the Colossus je bilo kakor v Tokiu prisotno le s pernatim psom, ki se je odzival na gibe prisotnih. A tudi brez njih je bilo očitno, da je playstation v naletu.

Final Fantasy VII živi! Izvirno, neolepšano inačico legendarnega jrpgja so za časa prireditve spravili na PS4, apetite po že napovedani predelavi pa vsaj malo potešili s prikazom igranja. To je postalo akcijsko, dočim stil nadvse spomni na FFXV. Remake bo izhajal 'epizodno', kar najbrž pomeni več velikih delov.



Ko smo se že ustrašili, da je čas pozabil na dinamični duo Ratchet & Clank, so naposled objavili, da enako preprosto imenovan špil pride na PS4 – in to že spomladi 2016. Gre za reboot serije, ki se bo deloma naslanjal na izvirnik za PS2, a bo imel nemalo sveže vsebine. Ter močno izboljšano podobo, ki je sekala!



NAJBOLJŠE Z DUNAJA



PLAYSTATIONOVO NAVIDEZNO OKNO

Aggressor na več sejemskih prireditvah pregleda hitro rastoči spisek tehnikalij in igralnih vsebin za playstation VR in pove, zakaj bo to pomemben sistem za navidezno resničnost.

Prihodnje leto nastopi čas resnice za odmevne projekte navidezne resničnosti rift, vive in playstation VR, katerih inštalacije si že nekaj let natikamo na glave na sejemskih demonstracijah in smešno krilimo z rokami. Tehnikalije so dorečene, glavna naloga snovalcev pa je sedaj zagotoviti udarno vsebino, s katero bi uporabnike prepričali, da je res fajn imeti na obrazu polkilogramskega plastičnega facehuggerja. Oculusovci na primer stavijo na širok namen, od iger prek filmov do rabe v medicini. Morda bo lastnik podjetja, Facebook, izdelal celo VR-aplikacijo. A največ navdušencev si želi skozi tovrstne naočnike streljati aliene. Zato bo Sonyjevo kukalo v navidezni svet za PS4, ki so ga na letošnjem tokijskem šovu iz morpheusa preimenovali v playstation VR (PSVR), morda najpomembnejši člen prodora virtualnosti v domove.

FRAJERSKA ČELADA

Sony pri naglavnih kukalih ni novinec, saj je predstavil že par modelov za 'osebno' zretje filmov. Kljub temu PSVR z njimi nima neposredne povezave, saj so tehnologije nove. V njem je 5,7-palčni zaslon 1920 x 1080, torej 960 x 1080 na oko, z zornim kotom stotih stopinj. Napravljen je v tehnologiji OLED, ki je ključna za zagotavljanje dovolj gladke slike, saj običajni LCDji pri hitrih premikih glave meglijo sliko in s tem povzročajo omotico. Frekvenca osveževanja bo 120 hercev, kar je več od 90 pri obeh tekmecih, vivu in riftu. Po Sonyjevih besedah je to ključna postavka zoper slabost. To seveda pomeni igranje s prav toliko sličicami v sekundi, česar PS4 zvečine ne bo zmogel. Tedaj bo pomagala tako imenovana reprojekcija, ki ustvarja vmesne slike. Kaj je boljše, bomo videli šele v praksi.

V naočnike so vdelani senzorji gibanja in nagibanja, dodatni orientaciji v prostoru pa bo rabila doslej prilično neizkoriščena playstationova kamera. Ta bo motrila lučke na čeladi, zato bo lahko igralec skakal po dnevni sobi. A zaradi kablovja in fikusov bo tako početje odsvetovano. Sony apelira na razvijalce, naj izdeluje-



Za skrivnostno škatlico poleg čelade se je šušljalo, da pomaga pri izrisovanju in reprojekciji. Vendar to ne drži. V njej se izvajata procesiranje 3D-zvoka in deljenje HDMI-signala.

jo špile za sedenje na kavču. Kamera bo razen naočnikov beležila še druge elemente, kajti z VRom bomo iz naftalina privlekli svetleče paličice move za PS3, ki na štirici še niso prišle na svoj rovaš. Seveda bo mogoče uporabljati tudi običajni joypad, katerega skrivnostna lučka bo naposled osmišljena. Za poslušanje pa bo treba imeti lastne slušalke. Zvok bo kajpakda 3D, za kar bo skrbel namenski čip v procesorski škatlici, ki bo prišla skupaj z naočniki. Vendar tehnologija žal še ni tako napredovala, da bi se znebili žic.



PLAYROOM VR Ta Sonyjev barviti naslov bo ena bolj inovativnih iger, s katero bodo skušali igralca pod čelado povezati z ostalo družbo pred konzolo. Sodelovalo bo lahko do pet igralcev: eden s PSVR bo v vlogi pošastka, ki bo godzilasto tacal nedolžno mesto, dočim bodo do štirje drugi z običajnimi joypadi bežali pred njim, kar jih bodo nesle pete. Njihov pogled bo usmerjen nazaj proti grozečemu monstrumu, da se bodo laže izogibali njegovim lovkam, letečim avtobusom in padajočim nebotičnikom. 3D Monster Maze živi!



UNTIL DAWN: RUSH OF BLOOD bo postavljen v svet peesove avgustovske grozljivščine in ga snujejo isti ljudje, Supermassive Games. Vendar pa bo to čisto druge sorte špil – takoj dojemljiva streljanka na tračnicah, kjer bo srhljivost v glavnem posledica skakanja vsemogočih klovnovskih nakaz pred naše oči, da jih bomo napolnili s svincem iz revolverjev in prirezanih dvocevk. Avtorji pravijo, da bo zapuščina Until Dawna opazna v mnogih vejitvah dogajanja. Bržda bo šlo za precej enostaven špil, ki pa zna biti krepko vzdušen.



ROBINSON: THE JOURNEY Crytek je po mesecih skrivnostnosti pokazal prvi dražilnik za svojo naslednjo igro. Prezebali bomo v natrganem skafandru fantiča, ki z vesoljsko ladjo zaleti v dinozavrski planet. Preživeti bo moral med kuščarji, kačami in insekti ter najti starodavne artefakte, s katerimi bo poklicali domov. Pri Cryteku trdijo, da bo njihov grafični pogon poskrbel za najbolj doživete trenutke v navidezni resničnosti, ko bomo od blizu preštevali zobe v t-rexovem gobcu in njegovo grlo izkusili globinsko.



THE LONDON HEIST Ta streljačina bo eden prvih naslovov, zgrajenih na kombinaciji PSVRa z movom. V vlogi roparja draguljev bomo širom Londona bežali najprej pred pazniki in policijo, nato pa še pred mafijo in nekdanjimi sodelavci, ker tako pač reči gredo v roparskih štorijah. Ogromno bomo z vsemi mogočimi pihalniki nažigali izza plotov, iz avtomobilov in helikopterjev. Orožja bomo vihteli z movom, pri čemer naj bi lahko roko s pištolo denimo iztegnili skozi okno. Koliko bo dejanske svobode pri gibanju, pa še ne vemo.



Hoja po vrvi visoko nad mestom ali srhljivo dogajanje, kot je spuščanje v globine med morske pse v demu Deep na sliki, sta v navidezni resničnosti občutno bolj adrenalinski doživetji kot sicer.

STOJI NA PLAYSTATIONU

"Ekosistem se nam je res dobro sestavil," je Michael Denny iz Sony Worldwide Studios na oktobrskem sejmu Paris Games Week komentiral dejstvo, da naočniki sodelujejo s kamerico, dualshockom in movom. *"PSVR ima prednost v tem, da gradi na PS4. Doslej smo prodali 25 milijonov konzol in do izida prihodnje leto jih bo še več. Vanje boš enostavno vklopil očala in vse bo delovalo."* Da bi se zoperstavili samotarski podobi VRa, so se posvetili druženju pred playstationom. Sistem bo izrisoval različni sliki za očala in televizor, da bodo lahko opazovalci videli dogajanje. In se nemara vanj vključili, kot v neodvisnici Keep Talking and Nobody Explodes, kjer mora nosilec naočnikov deaktivirati bombo po navodilih soigralca ob sebi.

Omenjeni je eden od skoraj sedemdesetih doslej najavljenih naslovov za sistem. Veliko od teh bo iger za vse VR-izdelke, tudi priredb starejših, denimo War Thunder in Project CARS. Na področju (začasnih) ekskluziv je Sony naznanil osemindvajset naslovov. Skozi čelado bomo igrali prerojeni Battlezone, e-športno tekmovalno rešetačino s hodci RIGS in Gran Turismo Sport. V Parizu so povedali, da bo zanjo napravljen Tekken 7, še več pa smo uzrli na prireditvi PS Experience. Psihedelični špil Rez bo z VR-inačico Infinite zadel petkrat močneje kot sicer. V Golemu bomo s kamnitimi hodci raziskovali starodavne kraje, dočim se bomo v Eagle Flightu na ptičjih krilih povzpeli nad strehe. Tim Schafer za PSVR klamfa naslednjo epizodo Psychonautov, In the Rhombus of Ruin, s čelado pa bomo mogli pilotirati tudi frčala v Ace Combatu 7!

Ljudi so demonstracije navdušile. Nas je zmotila le preočitna pikslavost slike, ponavljajoče se vprašanje pa je, ali bodo te naprave prodajne uspešnice. Bomo po grenkih izkušnjah, kot sta televizorski 3D in Microsoftov kinect, množično nabavljali nove nenavadne onegaje, ki bodo prinesli še več kablovja in odnesli še en košček gospodinjske družabnosti? Nenazadnje ne bo šlo za poceni robo. Cenovne postavke resda še ni, vendar bo z obvezno kamero in movom čelada zelo verjetno stala 400 evrov. To pa je krepak znesek za periferijo. A Sony je optimističen in v kratkem bo predočil tako ceno kot točen izid, ki je planiran za prvo četrtletje 2016.



Manipuliranje izrisane okolice z gibi rok je važno za potopitev v virtualni svet, zato move ne bo le mimogredna pritiklina! Pričakujemo doživeto manipulacijo kosti nasprotnikov v Tekkenu 7.



WAYWARD SKY Pri frišnih igralnih sistemih običajno poleg dobimo igrice, namenjene blagemu seznanjanju z novo tehnologijo. Ob PSVRu bo temu namenjena dotična ugankarska avanturica. Igrali bomo punčaro Bess, ki se z letalcem zaleti v skrivnostno zračno trdnjavo. Prečkati bo morala trirazsežne risankaste stopnje, reševati uganke, se izmikati beštijam in poiskati očeta. Vse, od gibanja do pretikanja stikal, bo vaja za obračanje pogleda z glavo.



THE MODERN ZOMBIE TAXI CO. "To igro delamo, da bi igralca soočili z drgnjenjem ob nagnusna bitjeca v navideznem prostoru." Sliši se zabavno! Le kje drugod bi to počel kot v špilu, kjer si taksist zombijev. Takih, ki radi plezajo za vrat svojemu vozniku in počno neumnosti. Za dodaten izziv bodo ceste polne drugih vozil, ki jih bodo takisto vozili zombiji – to pomeni ne najbolje. Premisa in smešen videz nakazujeta res odtrgano, komično igro.



infogamer

KO TO TAMO IGRA?

Zagrebški sejem Infogamer odločno postaja balkanska inačica Gamescoma. Aggressor je moral letos uporabiti ašašinske trike, da se je prerinil skozi silno množico.

Klasičen pogled na sejem za ljudske množice: veliki štanti in zvečine konzolni kotički, kjer je moč preizkusiti vse igričarsko, o čemer se največ twita in razpravlja. Posnetek je z enega prvih dni, ko še ni bilo gneče. Smo pa pogrešali kakšne večje privjuje, kajti igralo se je zvečine aktualne naslove.





V lanski reportaži z velikega hrvaškega igrosejma sem se še spraševal, ali bo res lahko postal zadovoljiv cilj romanja lokalnih gamerjev, ki jim je večji, tisoč kilometrov oddaljeni Köln izven dosega. Po obisku letošnjega se ne sprašujem več, kajti navkljub veteranskim izkušnjam s tosortnih prireditev so me večkrat skoraj poteptale noge stotin navdušencev. Infogamer je postal dovolj velik, da more frišnega obiskovalca sejmov osupniti z naskokom bliskajočih zaslonov in demonstracij najbolj svežih iger. Ter mu hkrati ponuditi bližinski vpogled v industrijo skozi srečanja z razvijalci in ostalimi navdušenci.

Avtorji hrvaške gamerske revije Reboot, ki stojijo za organizacijo Infogamerja, so obljubili konkretno povečanje dogodka. In res niso slepomišili: po lanskih 31.000 obiskovalcih so letos, na četrtem po vrsti, prebili mejo 50.000! Vrata so bila odprta med 11. in 15. novembrom, a največ ljudi je vnovič prišlo zadnja dva dneva, med vikendom. Nepolnim trem dvoranam s prejšnjega so dodali četrto in jih nabasali do zadnjega kotička, s čimer je zasedena površina dosegla 12.000 kvadratnih metrov. Za primerjavo, to je toliko kot vsa notranja razstavna površina ljubljanskega Gospodarskega razstavišča. Število razstavljavcev so s šestdesetih dvignili na stotnijo raznolikih imen, od zvenečih založnikov do najbolj znanih hardverskih firm in lokalnih trgovcev z drobnarijami. Tudi slovenskih.

POŠASTI DIGITALNE IN PLASTIČNE

Dogajanje je bilo tematsko razdeljeno po posameznih dvoranah. V prvi je prišleka sprejel glasni orkester največjih zvočnikov, ki so hrup špilavskih dražilnikov spojili v čorbo streljanja, krikov, avtomobilskega zaviranja in nogometnega navijanja. Največja štanta sta imela znova Sony in Ubisoft, a na zajetnih so pozirali tudi Samsung, Activision, Blizzard, Konami, Warner in drugi. Na playstationih, xboxih in računalnikih so prisotni nažigali ravno izšle Fallout 4, Black Ops 3 in Rise of the Tomb Raider, pa nekaj prihajajočih, kot je Rainbow Six: Siege. Razočarali so pri Blizzardu, kjer se je kljub luštno urejeni sobi poganjalo Hearthstone in Starcraftov Legacy of the Void, namesto da bi se posvetili Overwatchu. Najdaljše vrste so znova kampirale pred prostori z demoti navidezne resničnosti, kjer so ljudje otresali glave z riftom, gear VRom in vivom. Na četrturni test slednjega si brez heca čakal pet ur. Hostesa je morala obnemogle podpirati in jim nositi vodo.

Pred gnečo si lahko za silo pobegnil v drugi prostor, namenjen lokalnim in neodvisniškim studiem. Croteam je ljudi spraševal, kako vroče si želijo Resnega Sama v četrto, in zaposlil deseterico najbolj zagretih programerjev. Nasploh so bolj znane razvojne firme z balkanskega območja, kot sta Nordeus in Little Green Men, dogodek izrabile za zaposlovanje. Zato je obisk obvezen za slehernika, ki v tej branži išče službo. Drugi so postavali ob množici brezimnih tabličnih špilčkov in klonov arenskih naslovov, kot je Awakening of Heroes.

Kogar take mimogrednosti niso zanimale, je hitro premeril razdaljo do tretjega prizorišča, kjer so bili nastanjeni hardveraši, retrooddelek in igralci namiznih iger. Tam je pozdravil fante pri Roccatu in vzdihoval nad mašinami pri EKWBju ter Alienwaru ... skoraj prekucnil umetelno napravljenega Warhammerjevega zmaja, ki je s krili štrlel čez rob mize ... in obujal spomine ob zbirki starih mobitelov v vitrini.

Po podatkih organizatorjev naj bi bilo predstavnic nežnejšega spola na sejmu za skoraj trideset odstotkov, a so se žal utopile v mlajši moški populaciji. Pravzaprav se je v njej utopilo vse, zlasti pod odrom, kjer so neprestano kar tja v tri dni delili majice, maske in celo tipkovnice. Varnostnik je bil zato pravi, ne cosplayer Snake.







Cosplayanje se krepi tudi v južnih deželah. Nekateri kostumi so navdušili in prva trojica si je razdelila tisoč evrov nagrade. Pogrešali pa smo več tujih, tudi slovenskih tekmovalcev ...



Slovenijo so zastopali Videotop, EKWB in Fiction Island. Slednji se je menda dobro omastil, a je moral zaradi obiskovalcev z lepljivimi prsti najeti Sub-Zera.

Nokie 3310 mu niso pustili metati po tleh, tako malo za stare čase. Potem je mulčadi nakazal, kako se igra Tetris na spectrumu, saj so letošnjo bero tekmovanj v starinah razširili z lanske, ki je vsebovala zgolj Street Fighterja. Dogajanje so v četrtem razdelku zaključili turnirji, saj so na kar treh odrih uprizorili tekmovanja v League of Legends, Counter-Strike, več Call of Dutyjih, Hearthstonu ter Pro Evolution Soccerju 2016.

LUDILO SKOSSS

Ne le, da je bilo glede na lansko prireditev vsega več. Hkrati je Infogamer na nekaj področjih vidno dozorel. Cosplayerji so bili to pot številčnejši in so imeli tekmovanje z ducatom v redu napravljenih kostumov. V duhu časa je bilo moč najti stojnice slovitih balkanskih YouTuberjev, ki so talali avtograme – kajpak digitalne v obliki sebčijev. Mulčad je nasploh počela akrobacije s telefoni in drla k odru z nagradnimi igrami kot zombiji v World War Z nad Jeruzalem. Obnašanje rulje je bilo v tem smislu razumljivo bolj balkansko kot v Nemčiji, kjer so obiskovalci načeloma pazljivejši.

A navkljub nadvladi prešvicane mularije je Infogamer dogodek za slehernika, ki ima nekaj otroka v duši. Bobnenju se je bilo moč vedno umakniti v prostore z meditativnimi partijami Magic: The Gatheringa, si na ogledu turnirja spočiti utrujene noge ali na stojnicah z drobnarijami kaj kupiti. Za prodajalce je prisotnost na takšnem sejmu zadetek v polno – podalpska trgovinica s figuricami Fiction Island je čez vikend komajda uspela zadostiti povpraševanju. Razen tega so bile na voljo namizniške igre in računalniška periferija. Zvečine v režiji hrvaških trgovcev, dočim so tuji, kot sta Razer in Alienware, artikle bolj kazali. Še vedno za nekaj razredov bolje od slovenske situacije, kjer komaj dobimo kaj takega na test! Pod črto je bilo tudi letos moč vse dogajanje pregledati v enem dnevu, za kar je obiskovalec odštel štirideset kun ali 5,5 evra. Petdnevna karta je veljala devetdeset kun.

Južnjaškemu pridihu navzlic je obisk priporočljiv, saj Infogamer naslika tisto udarnejšo podobo industrije, ki je ob ždenju za domačim ekranom ne začutiš. To je doživetje, ki ga moraš obvezno dati skozi. Lep detajl je, da je treba na zagrebški smenj oditi za vikend, ker je med tednom preveč pust, dočim je z Gamescomom obratno – tja moraš med tednom, ker lahko v soboto samo še cosplayaš vloženo sardino. Kljub temu pa čaka hrvaške organizatorje še dosti dela, preden se bodo lahko bahali s primerljivostjo Nemcem. Socialistični minikioski za prodajanje vstopnic so obiskovalcem stregli prepočasi. Podoba sejmišča, ki spomni na propadajoči bežigrajski stadion ali Pripjat, Zagrebškemu velesejmu ni v ponos. Najbolj pa je zavdal preozek vhod, ki enostavno ni prebavljal obiska željnih. Pri Rebootu pravijo, da jim je razstavišče za prihodnje leto obljubilo korenite spremembe. To je nujno, kajti sodeč po interesu tako obiskovalcev kot razstavljavcev se bo Infogamer le še redil. Zato prihodnjega novembra: smer Zagreb, pa vozi, miško!

Harley Quinn kupuje Batmanove stripe, Star-Lord sedi na železnem prestolu, trojček stormtrooperjev brezizrazno motri rožnatolasko z mačjimi ušesi in Deadpool preizkuša japonsko ~~fuk~~objemblazino. LordFebo pa žveči vinršnicl. Kaj je to?

DIE WIENER HOCHPHANTASIE

Geekovski festival z veliko začetnico je naposled prišel tudi v našo bivšo prestolnico Dunaj. Čez vikend 21. in 22. novembra sta ga organizirala Messe Wien in veliki ameriški sejmar ReedPop, ki ima v portfelju ducat takih konvencij širom sveta. Dogodek se je zato odvil v sodobnem in zračnem glavnem mestnem razstavišču in na najvišjem nivoju. Obiskovalci so dobili celo posrečeno revijico s piflarskimi zanimivostmi, medtem ko so sedmo silo častili z neomejeno količino piva, hrenovk in kazjeric. Superherojsko! Stojnice so se šibile pod zbirateljskimi artefakti in objemalnimi blazinami, dočim je petnajst tisoč malih in velikih otrok, med katerimi je bilo nemalo simpatičnih šem, pričakal skoraj zaresen TIE advanced. Comic Con, kot se zagre!

ČE NIČ NE KUPIŠ, SI PUŠČOBA

Lahko si nabavil 800-evrski kip orkovskega King Hulka, še zapakirane superjunačke iz leta 1973, poslednji Funcov bobble head in perverzne japonske kipce v vseh položajih. Stojnice in vitrine so se šibile pod zbirateljskimi artefakti, plišem, majicami in popularnimi naskakovalnimi blazinami, *dakimakurami*. Oboževalci dežele naprednih sekretov so kupovali tokijske sladkarije, totoraste ruzake in oblekice francoskih pomočnic. Steampunkerjem je stregel bižuterijsko-orožarski štant, pomenljivo imenovan TrollArt. Media Markt je z bodypaintanimi Pajkoženami vabil k demonstracijam Samsungovih naočnikov gearVR in 3D printerja za devetsto evrov. Ker ima rad nemško govoreče dežele, je imel Nintendo lasten paviljon za nabijanje Xenoblada in dizajniranje stopenj z Mario Makerjem. Od igričarskih znancev je bil prisoten še Ubisoft z dvema ašašinkama in veliko streljanja v Rainbow Six: Siege.

Na enem štantu so imeli čuda Minecraftovih igračk in na drugem sablje vseh dolžin ter kalibrov. Naprodaj so bile skladovnice mang in ameriških grafičnih romanov, aber ausschließlich im Deutsch. Dvoje uličic je bilo namenjenih neodvisnim stripopiscem in neuveljavljenim artistom, ki so iskali pozornost in kakšen evro. Presenetljiv je bil čisto pravi tetovažni salon, kjer si si podlaket na licu mesta doživljenjsko ozaljšal z Bruslijem ali Samanto Fox. Nadalje so se predstavili številni geekovski krožki, od Österreichische Tolkiengesellschaft do SailorMoonGermany. Najbolj so medse vabili LARPovci, tisti, ki se poistovetijo s svojim likom in se nato po hostah mlatijo z bojnimi kladivi iz lateksa. Nekaj malega je bilo takisto namizništva, dasi bistveno manj, kot bi pričakoval, saj so v Avstriji tako kot v Nemčiji družabne igra sila priljubljene.



KAJ JE DAKIMAKURA?

Dobeseden prevod tokijske besede je objemalna blazina. Gre za poldrugi meter velike blazine, porisane z mangasto velikooko punco ali fantom, ki najstnikom rabijo kot ustreznice otroških ninic. Z njimi torej spijo, se tolažijo in crkljajo, dočim jih največji obsedenci celo nosijo s seboj kot domišljijske prijatelje. Na Japonskem so taki čustveni pripomočki priljubljeni že nekaj desetletij in so izšli iz velikih plišastih živali, zdaj pa so udarili še na zahod. Čeprav so bile dakimakure sprva spodobne, so na tem koncu oble izgubile svoj prvotni, iskreni namen in s pomanjkljivo oblečenimi grafikami postale del geekovskega oziroma otakujevskega perverznjaštva. Z drugimi besedami, ratale so sopomenke za sekspovšter in kot take priljubljene za hudomušno obdarovanje. Cene se začnejo pri dvajsetih evrih, na Slovenskem pa jih še nisem bil zapazil.




S Comic Cona ne moreš oditi praznih rok. Na žalost pa so cene raje evro višje kot nižje napram štacunam. To se mi ne zdi pošteno do navdušencev.


Poznana kalifornijska cosplayerka LeeAnn Vamp je bila častna gostja in imela celo lastno predavanje. A prsata suhica ni true, kajti njeno šemljenje je profesionalno in ji obleke izdelujejo drugi.



Ubisoft je bil eden od dveh gejmerskih založnikov na sejmu. Imel je igralni paviljon s Sindikatom in Obleganjem ter tole fotografsko kuliso.


Joški, joški, joški. To je glavni atribut v skupnosti znane Kane in njenih kolegic. Sploh ni pomembno, v kaj se napravijo, važno, da je dekolte za kozarce odlagati.



Na tovrstne dogodke pridejo vse generacije. Nemalo je bilo opravljenih družin, kakršna je tale druščina. Tamalim mora biti carsko, da imajo fotra Wolverina.


Poleg masovne plastike je moč dobiti tudi unikatne kipce od zanesenjaških umetnikov. Stanejo par stotakov in baje je povpraševanje precejšnje.


Sličice tegale umetnika so res posrečene. Upam, da jih je moč prebrati.


Blaž Berlec, ki je slavil na slovenski konvenciji NMN, je bil na Dunaju tretji. V kostum Borga je šlo 50 ur kombiniranja vezic, cevi in tiskanih vezij z opravo za gorsko kolesarjenje.



Vrsta za slikanje na železnem prestolu je bila precejšnja, red pa je delal beli hodec. Toda če si Star-Lord, imaš prednost.


Elza je ljubljenka punčk. Ampak ob tejle in njeni prijateljici so se hoteli slikati tudi fotri.

SEJMARSKO ŠEMARJENJE

Prireditev je bila, kot ji pritiče, prežeta s cosplayem vseh spolov in starosti. Odete družinice niso bile nič nenavadnega, niti ne izzivajoče oprave. Da ne bi prišlo do nespodobnosti, je organizator na maškare apeliral "Remember, naked is not a costume!", na civile pa "Cosplay is not consent!" Kot pritiče mestu visoke kulture, zabeleženih izgredov ni bilo. Največ naroda se je kajpakda preobrazilo v člane Marvelovega in DCjevega panteona, toda kot vselej praktično ni bilo nezastopanega področja. Zombiji, Bioshock, One Piece, Mario, Dalek, Fallout, godci iz moseisleyjske kantine, LoL-karakterji, vesoljski marinec ... Pa debela Lara, Disneyjeve princeske in Deadpool, zamaskiran v Elzo. Nekdo se je celo preoblekel v protagonista iz Journey. Le Martin Krpan je manjkal.
Najboljši cosplayerji so svoje rokodelske in igralske veščine seveda pomerili na odru. Veličastne, doma izdelane kostume, zvečine iz animejev in Blizzardovih svetov, je bilo res veselje gledati. Na koncu je slavil Transformer, ki je svojo 20-kilsko dejansko delujočo in ozvočeno strukturo razvijal več tisoč ur! Predstavilo se je tudi par 'profesionalcev', recimo hotnici LeeAnn Vamp v že večkrat videni Freddyjevi preobleki in Kana, ki je joške tradicionalno stlačila v dve številki premajhno rožnato oblekico s plišastimi ušeski.

Blišča sandieške in njujorške prireditve tod seveda ni bilo in čutilo se je, da je konvencija udejanjena prvič. TV-mreže tipa HBO in Netflix so se pojavile, filmski studiji pa ne. Zato niso zavrteli nobenega ekskluzivnega napovednika. Niti od Suicide Squad ne, dasiravno je bila konvencija v znamenju Jokerja. Der Clownprinz namreč letos obhaja 75 let svojega burkaštva. Pogrešal sem prav tako Lego, ki ima sicer na Dunaju kar dva lastna butika, in Sony ter Microsoft. Medtem ko se celo na londonskem Comic Conu prikaže vrsta poznanih frisov, smo se morali tukajšnji obiskovalci zadovoljiti z Gusom iz Breaking Bad, Cvetličnim vitezom iz Game of Thrones in Madame Vastro iz Doctor Whoja. Ampak najbrž je to celo koristilo pristnosti in je bilo bolj prizemljeno, kot če bi se naokoli sprehajala Ben Affleck in George Martin. Sicer pa, kaj sta onadva proti razstavljenemu Kittu, avtu naše mladosti. Bil je čisto taprav in še vedno je imel Hoffov odor!
Skratka, smenj je bil zelo živ, zelo pisan in zelo domišljav. In čisto malo slovenski, kajti kranjščine je bilo slišati na več koncih. Še svoj štant smo imeli, saj je robo prodajal naš Fiction Island. Tostranalpski Borg se je na maškaradi celo uvrstil na tretje mesto, zapazil pa sem še najmanj par iz falloutskega bunkerja, dva parna punksa in gospodično Quinzel. Prihodnji festival, ki bo menda dvakrat večji, je že zacahnan za 19. in 20. november. Ni več izgovorov, da sta najbližja Comic Cona v teže dosegljivem Dortmundu in v dragem Londonu. Primojdunaj, da vkup s privlačnim gostiteljskim mestom obisk iz vsega srca priporočam!

AVSTRIJSKA FANTAZIJA

Severni sosedje so smenj izkoristili za najavi dveh pritičnih vsebin. Prva je superjunaški strip ASH (Austrian Super Heroes), ki v nemščini šarta 2016. Odvija se v sedanjosti, ko so rešitetke in rešistrici hladne vojne že lep čas upokojeni, nakar pride huda ura. Na mladem Kapitanu Avstriji je, da junaclje, kot sta Donauweibchen in Lady Heumarkt, znova poveže v ekipo. Pustolovščine, ki spominjanjo na Watchmene, bodo mesečne, nulto številko pa si je moč prečitati na njihovi spletni strani.



Drugi izdelek je fantazijska TV-serija z naslovom Wienerland. Govori o nemirni pravljični deželi, zmešani iz vseh vetrov. Koščok je deluje kot iz špageti vesterna, nakar se po cesti pripelje moped, na njem pa škrat s kalašnikovko. Likov bo nemalo in zgodba zavita, pri čemer so se avtorji zgledovali po Igri prestolov, medtem ko je scenarij spominja na Walking Dead. Ker skušajo prodreti internacionalno, je serija v angleščini. Upam le, da se zavedajo, kaj wiener pomeni. V času branja je že štartala prva sezona, ki bo nanizala osem epizod.




Ein Auto, ein Computer, kein Mann! Hoffa žal ni bilo, čeprav bi lahko podpisoval upokojenske 5-evrske avtograme. Kitta so drugače pripeljali za hec, ne zaradi nove serije.


Med sto milijoni igralcev LoLa se najde precej cosplayerjev. Tale dva sta zmagala v razredu videoiger.


Poleg ostalih društev ima Avstrija tudi lasten Krieg der Sterne krožek. Nekateri člani so že v penziji, a imajo zato toliko več časa za svoj hobi.


Takile kipci japonskih šolark stanejo 35 evrov. Dobiti jih je moč v vseh pozah in nivojih spodobnosti. Vsak otaku mora imeti na polici vsaj enega.


Media Markt je bil eden od pokroviteljev sejma. Množice je privabljal s Samsungovo navidezno resničnostjo gearVR. Igralo se je Temple Run VR.


Ta desna je Alica, za druga dva pa nimam pojma, kam pašeta. Fantova oprava je bila sceloma narejena doma. Usnje, lateks, guma in veliko ur potrpežljivosti.


Deadpoolov je bilo nenavadno veliko. Eden celo kot french maid!


Prireditev je odlična za vse neodvisnike in samozaložnike, da se predstavijo javnosti. Če so dobri, zaslužijo od prodaje, pa še kakšen založnik jih zapazi.


Nintendo se igričarskih prireditev ne udeležuje, takihle shodov pa. Okoli štanta je bila velika množica, saj Xenoblade seka. Dobesedno.


Tale robot se sestavi in razstavi, spušča zvoke in meglo ter bliska. Ni čudno, da je zmagal. Nagrada: sodelovanje na svetovnem cosplayu v Chicagu.



Sneti komentira spod bojevniškega ringa, Fux_Deluxe pa medtem pripravlja povoje, saj mu tako narekuje prisega.

Kdo je Ronda Rousey in a je res tako slaba?

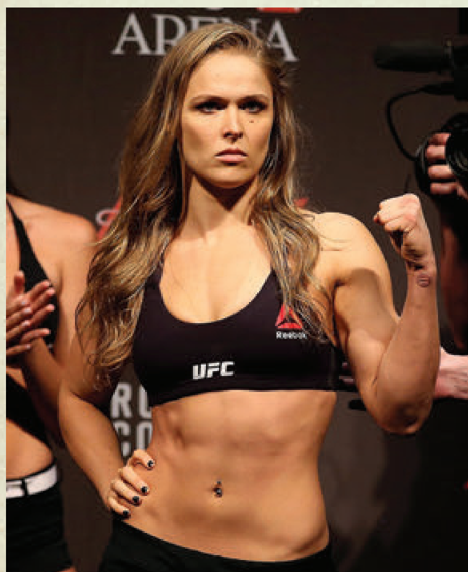
V golen je zagrizla že marsikatera borka, toda eden bolj razvpitih tovrstnih udarcev se je zgodil pred nekaj tedni. Zaužila ga je ena bolj slavnih razvpitih športnic, Američanka Ronda Rousey. 170 centimetrov visoka, 61 kil težka osemindvajsetletnica je enako prepoznavna kot Serena Williams, Lindsey Vonn in Marija Šarapova, dasi se ubada z nedamsko aktivnostjo. Lastnica vzdevkov, kot sta 'slaughterhouse in a blouse' in 'the arm collector', je prvo ime ženskega, morebiti pa kar celotnega borilnega spektakla Ultimate Fighting Championship aka UFC. Nič čudnega, ko pa je jezična, razborita, zala in neporažena.

No, slednje zdaj ni več res, saj je na UFCju 193 izgubila boj za naslov. Vendar to ne pomeni, da bo utonila v pozabo. Nasprotno, oči slehernega navdušenca nad preštevanjem reber bodo uprte v njen poskus vrnitve na prestol, ki bo nedvomno našel pot v novice izven sveta mešanih borilnih veščin oziroma MMA (mixed martial arts). Torej borilnega udejstvovanja, ki križa pristope od udarjanja do ruvanja. Navsezadnje je to ženska, ki nastopa v hollywoodskih filmih, kot je Furious 7, piše knjige ('My Fight / Your Fight' s sestro, športno novinarko Mario Burns Ortiz) in nastopa v pogovornih oddajah. S tem je kakor Muhamed Ali, Mike Tyson ter Bruce Lee presegla okvire tolkaškega udejstvovanja in postala svetovno znana ikona.

Ja, mediji imajo Rondo radi. Tudi zato, ker uteleša ameriške sanje, kako se z dna prebiti na vrh z odrekanjem, trdim delom in samozavestjo. Zaradi težkega poroda ni spregovorila do četrtega leta, pri osmih pa ji je oče naredil samomor zaradi stalnih bolečin v hrbtenici. Šele tedaj je doumela, da je njena mati Ann-Maria De Mars mojstrica juda in prva ameriška svetovna prvakinja v tem japonskem borilnem športu. Ronda ga je začela trenirati, vendar uspehi kljub delu niso deževali. Leta 2007 je bila zlata na panmeriških igrah in srebrna na svetovnem prvenstvu, leto kasneje bronasta na olimpijadi v Pekingu. Ni bila zadovoljna, pri čemer je imela bedno zasebno življenje, kjer je celo pristala pri kelnarjenju. Nakar je uzrla oglas za udejstvovanje v mešanih borilnih veščinah in se zavedla, da je našla, kar je iskala.

Po nizu prepričljivih zmag jo je leta 2012 poklical šef UFCja in ji ponudil več od golega nastopa. Okrog nje je bil pripravljen zgraditi ženski razdelek tega spektakla. Uspelo mu je, kajti šele po dvanajstih gladkih triumfih je morala priznati premoč drugi. In na kakšen način! V epskem, napetem in tehnično izvrstnem obračunu je (kick)boksarka Holly Holm pokazala, da v oktagonu niso nujno prvaki tisti, ki so rokoborsko podkovani, marveč da lahko zmaga udarjalec. Veščе se je obranila Rondinih poskusov, da bi jo spravila na pod in si jo podredila s svojim značilnim finišerjem, armbarom, ko z nogama na nasprotničinih prsih ujame njeno roko in jo prisili k vdaji. V drugi rundi je Rondo najprej omehčala s pestjo po nosu in jo nato 'pokončala' z bočno brco v glavo.

Ronda torej ni takoj zarila v tla, marveč je bil to dolgoročen rezultat branjenja, napadov in tehnike Holmove, ki si je zmago povsem zaslužila. Toda 'Rowdy Rousey' se bo kakopak vrnila. Še vedno bo spuščala poniglave izjave, se poleg juda urila v boksu in se nekega dne morebiti pomerila s kakim moškim. Bolje zanj, da je ne bo podcenjeval.



Rondina valovita pričeska kajpak skriva za judoiste značilne 'cvetačne uhlje' – stlačena ušesa zaradi nenehnega drgnjenja z njimi po tleh pri ruvanju.

Kaj je Hipokratova prisega?

Hipokrat je bil starogrški zdravnik, ki je v 5. in 4. stoletju pred našim štetjem postavil temelje sodobne medicine. Tisti čas je veljalo, da človek zboli, ker se je zameril bogovom – njemu se je pak zdelo, da imajo bolezni drugačen vzrok. Tega je sicer zmotno pripisoval neravnovesju med krvjo, sluzjo, žolčem in črnim žolčem, štirimi telesnimi tekočinami, ki po njegovem narekujejo človekov značaj. Vendar je bila ta razlaga tako prepričljiva, da se je obdržala praktično do odkritja mikrobov v 19. stoletju. Prvi je tudi opisal betičaste prste pri kronični pljučni bolezni in značilen obraz kritično bolnega s šilastim nosom in upadlimi očmi. Kot vesten zdravnik je bil mnenja, da mora obrtnik, ki v roki drži človeško življenje, slediti določenim etičnim pravilom. Tako je nastala prisega o spoštovanju učiteljev in vede, delovanju v dobro bolnika in varovanju njegove zasebnosti.



Poltretje tisočletje staro besedilo je dandanes seveda zastarelo. Tak je že uvod: *"Pri Apolonu zdravniku prisegam, in pri Asklepiju ter Higieji in Panakeji, in kar je še bogov, kličem za priče ..."* Častilcev antičnega panteona je med zdravniki prekleto malo. Ker je zakletev nastala v času, ko so se s kirurgijo bavili še brivci, prepoveduje zdravnikom vsakršno rezanje živih ljudi. Obenem naj bi se skrivnost zdravniškega poklica predajala le posvečenim in ne splošni javnosti. Zato je skupščina Svetovnega zdravniškega združenja leta 1948 prisego modificirala v Ženevsko deklaracijo in zavoljo zločinov proti človeštvu dodala nekaj novih točk. Dotično zaobljubo, katere bistvo je enako kot v Hipokratovem pisanju, sedaj zdeklamirajo novi diplomanti medicinske fakultete, pri čemer jih običajno vodi najboljši študent. Mladi zdravnik svečano priseže, da bo življenje posvetil humanosti, spoštoval učitelje in kolege, molčal o pacientovih skrivnostih, brez diskriminacije skrbel za dobrobit svojih bolnikov, spoštoval človeško življenje in se niti pod prisilo ne bo s svojim medicinskim znanjem lotil kršenja človekovih pravic. V nasprotju s prvotno prisego ne omenja splava, še vedno pa zapoveduje absolutno spoštovanje človekovega življenja, zaradi česar stroka tudi dandanes žuga evtanaziji. Svečano zaobljubljanje na podelitvi diplom sicer izpade hudo resno, a gre v bistvu le za kratek povzetek vrednot, ki jih je zdravnik pridobil tekom študija.

Mediji dostikrat privlečejo na plano Hipokratovo prisego, ko je govora o neprimernem obnašanju zdravnikov. Čeprav je v tem primeru očitek na mestu, govorimo seveda o ženevski in ne Hipokratovi prisegi, pa vseeno ne preseže izvajanja državne zakonodaje. Kršitev prisege je le etični in ne kazenski prekršek, za katerega jih zdravnik lahko faše od Zdravniške zbornice, vendar ne od policajev. Razen če je obenem prekršil ustrezen zakon, denimo onega o molčečnosti. Dostikrat se očitek dotakne stavkajočih zdravnikov, češ, naj bodo tiho in služijo bolnim. Takim gre znova položiti na srce – delovna zakonodaja daje pravico do stavke vsakomur in ravno zaradi prisege zdravniška stavka vedno spodleti, ker smrtno bolnega nihče ne pusti čakati pred vrati.

Igralske vinilke

Si kdaj zasučeš glasbo iz filmov izven njih, takole na suho, da bi ušesno podoživel kak skrajno epski trenutek? Ali pa morebiti zgolj zdrsnil v neko posebno čustveno stanje, malo kinodvoransko in malo sanjsko? Saj to menda ni čudaško, upoštevaje, da je filmska muzika brez težav samostoječa. Od legendarne Morriconejeve spremljave Leonejevih vesternov prek albuma Beatlov A Hard Day's Night, ki je vseboval dobršen kos glasbe istoimenskega filma, do Top Guna, ki ne bi bil isti brez Take My Breath Away, ter butajoče inštrumentalistike Dark Knightovega OSTja (OST je kratica za 'original soundtrack'). Njen popularni in umetniški status je zacementiran.

Kaj pa igre? Ima njihova glasba enak status? V očeh splošne publike ne, nemalo igralcev pa to plat dodobra ceni. Taki si v domačem hi-fiju ali v avtu radi predvajajo melodije iz najraznoterejših naslovov in virov. Naj gre za čiptjunaste gameboyevske osnovnice, sintesajzersko inspirirano zvokovje (obišči *Outruneuropa.bandcamp.com* in uživaj!) ali moderno, producentsko brezhibno glasbo, ki spremlja visokoproračunske uspešnice tipa Halo 5 in The Order. Seznam špilov z odlično glasbo je dolg in povsem nepresenetljivo je, da je moč OSTje kupiti posebej. Bodisi kot digitalni dolpoteg s Steama ali kake druge spletne štacune, bodisi na fizičnem nosilcu, kot je CD. Vendar dobra stara cedejka ni edini medij, na katerega snemajo igromuziko. Kakor se to čudno sliši zaradi spojitve digitalnega z analognim, so zadnja modna muha soundtracki na vinilnih ploščah.

Ja, prav si slišal. Čeprav so jim številni napovedovali enako usodo kot kasetam, so vinilke v dobi dolpotega uzrle velik povratek. Zgolj ameriška založba Independent Record Pressing jih je lani natisnila milijon! Zakaj tako povpraševanje? Ker so črne plošče kul in nekaj posebnega ... ker didžeji z njimi skrečajo ... ker z njimi obudiš spomine ... in ker je poslušanje obred. Dvigneš pokrov gramofona, ki se takisto prodajajo kot sveže žemljice, na sukalnik položiš plato, ki si jo vzel iz kartonskega in nato še plastičnega ovitka, ter pristaviš iglo. Po značilnem prasketu se iz zvočnikov zasliši naraven, topel, pristen zvok, za katerega izvedenci prisegajo, da je boljši kot s CDjev in iz računalniških datotek.

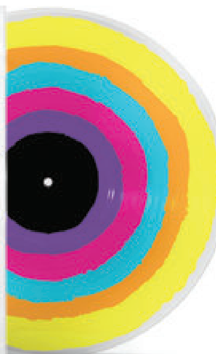
To je sicer stežka razlog, da bi človek kupil glasbo iz igre na vinilki. Izvirni zvok iz iger je digitalen in ob taki obdelavi ne more 'zveneti bolje'. Kvečjemu je manj pristen! A stranke očividno želijo prav take plošče in tudi izven Japonske so nastale založbe, ki skrbijo za njihovo zadovoljitev. Taka je angleška Data Discs, ki je specializirana za izdajanje starih igralskih soundtrackov na vinilkah. Zazdaj imajo v paci štiri muzikalične komplete, ob katerih prihaja zaljubljencem v Sego: Streets of Rage in Shinobi III za mega drive, Super Hang-On za avtomat in Shenmue za dreamcast. Kos stane slabih 30 evrov in zraven spada živopisan ovitek z izvirnim artom. Vendar te plate, dostopne na *Data-discs.com*, še zdaleč niso edine. Na vinilu si je moč z nekaj iskanja, iznajdljivosti in plačevanja za poštnino omisliti glasbo iz iger Journey, Grand Theft Auto V, Everybody's Gone to the Rapture, Hotline Miami 2, Far Cry 3, Red Dead Redemption, Awesomenauts, Battletoads, Street Fighter II, Wipeout ... Prav tako so v tem formatu izšle kompilacije, na primer pet plošč, ki zaobjemajo Final Fantasyje od I do X. Če bi jih nekje našel po normalni ceni, bi samo zaradi njih nabavil vso tehniko. Biznis s ploščami, s kakršnih smo nekoč poslušali Abbo, dela tudi ameriška založba Iam8bit, kjer bodo v začetku leta tržili soundtrack HD-zbirke Uncharted: The Nathan Drake Collection na treh 180-gramskih platah z izvirnim ovitkom, vrednim uokvirjenja, ter muziko iz računalniške rogue strategije Faster Than Light. Ravnokar pa je tam izšel, pazi to, OST od arkadice Super Hexagon s tremi 'skladbami' na eni strani ter dvema na drugi. Za zbiratelje.

Razlog za priljubljenost tovrstnih igrarskih OSTjev vidim prav v obredu in samosvojosti. Ob kultnem piskljanju se s kupico rujnega zlekneš v fotelj, prižgeš cigaro in meditiraš o minljivosti. Sega je za to nadvse primerna :). Oziroma ploščo naložiš, ko pridejo obiski, ker bi jih rad navdušil ali spodil. Oboje deluje! Na vsak način gre za fetišizem, nemara celo za hipstersko afnanje. Toda na nekem nivoju je to tudi poklon sami glasbi. Mene pri mogočnih meniških melodijah iz Hala zmerom znova strese in predvajanje z vinilke jim da le še dodatno dimenzijo. Slično bogata je muzika iz Streets of Rage, živahna, domiselna mešanica hip-hopa in plesnega tehna, izvedena v značilnem zvoku mega drivovega čipa, ki oponaša tako klavir kot sintesajzer in bobne.

Če drugega ne, je to ideja za novoletno obdarovanje sebe ali bližnjih. Srečno, zdravo in igralno 2016!

Sneti







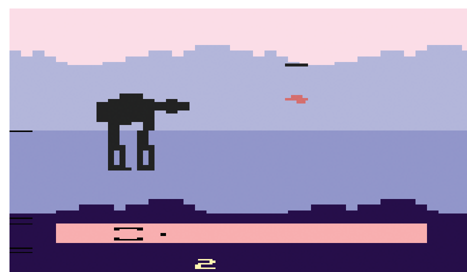
Bravza takole nek poznavalec po tvoji zbirki vinilk in ko se prikimavajoče prebije mimo Kind of Blue Milesa Davisa ter Gracelanda Paula Simona, pride do ... tega. Imej pripravljen fon, da slikaš fris!

IGRE ZVEZD

Ob noriji okrog Star Wars nam je za naprej jasno vse: Force Awakens in njegova letna nadaljevanja, odvrtki, risanke, stripi, videoigre, kot je novi Battlefront, akcijske figurice, plastični žaromeči in vzpon penzionerskih cosplayerjev. Toda velja se ozreti tudi nazaj, kajti Sila je bila s špili z licenco Vojne zvezd močna. V preteklost hiperpogon uperi Sneti.

Licenčni ščiš je besedna zveza, ki ji je moč v precejšnji meri podelil ravno mimohod slabih iger z logotipom kultnih filmov Star Wars. Zgodovina, Lucasfilm in vsi mi bi vsekakor hudo radi pozabili na zanikrni strategiji Rebellion (1998) in Force Commander (2000) … obupno xboxovo borilno arkado Obi-Wan (2002), kjer smo postali mladi Kenobi in si brž zaželeli, da nas bi požrl rancor … katastrofične Republic Heroes (2009), ki so pobalinsko unovčevali in uničevali animirano serijo Clone Wars … in še ducat drugih apnarskih poskusov zaslužka na rovaš priljubljenosti blagovne znamke. Med bojda 165 uradnimi naslovi, kolikor jih je Vojna zvezd zbrala, takih ne manjka.

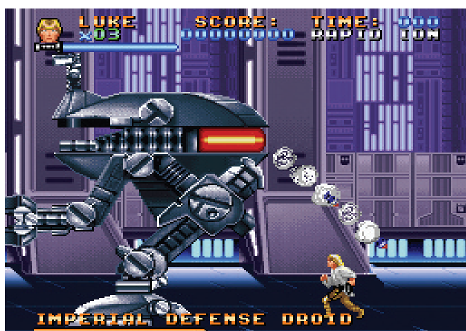
A obenem je nespregledljivo, koliko biserov se je nabralo od davnega dvainosemdesetega, ko je izšla prva Star Wars igrica. In kako raznolik je ta špilavski univerzum. Pravzaprav je edino, kar mu manjka, klasična pustolovščina – od tega žanra smo videli le nekaj nedokončanih fanovskih projektov v slogu Han Solo Adventures in Shadows of the Empire: Hunting the Hunter. Škoda, kajti posmeh trekijev s številnimi uradnimi avanturami boli. Prijem bi se gotovo obnesel, saj so jediji navsezadnje galaktični policisti in vsega ne rešijo s sukanjem žaromeča. Ostalo je pak prisotno, kajti pod praporom rumenih črk na črnem ozadju se je zbral pisan kup zvrsti, od prvoosebnih streljank in tretjeosebnih sekljačin prek dirkalnic in pretepalk do fliperja, samotarske in spletne frpjke. Vzemimo denimo 3D-borilnico Masters of Teräs Käsi (besedi sta finski in pomenita 'borilno veščino') in s(i)lovito nedeljsko arkadno avanturico Yoda Stories. Saj ne, da sta kaj prida, ampak drugačnost je prisotna. Nekatere od iger, recimo Knights of the Old Republic, so celo prispevale Legove makete in zgodbeno vsebino v razširjeni univerzum. (Kakšna je razlika med slednjim in osrednjim, kánonskim, piše v članku v minulem Jokerju.) Podoživimo torej spomine – in ne pozabimo, da je marsikateri naslov kupljiv na Steamu in Gogu ter brez težav deluje na modernih računalnikih.



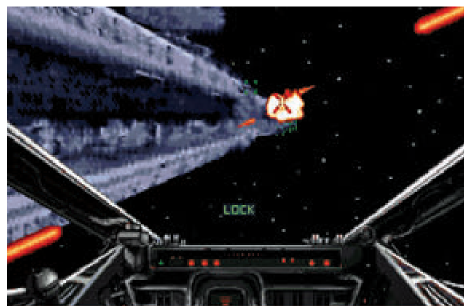
Empire Strikes Back (1982, atari 2600)
Špilčič za Atarijevo predpotopno konzolo 2600 ne uživa podobnega slovesa kot film, saj gre za primitivno, od strani gledano arkado z enim samim smislom. V bitki za ledeni planet Hoth smo krmilili uporniško plovilce in streljali po neskončnem nizu samohodk. Strojna beda konzole ni omogočala ničesar drugega, niti spotikanja s kablom. Mehaniko pa so avtorji ukradli iz Defenderja. Toda nekje se je moralo začeti, in to je bilo prav z Atarijevim Empirom, ki je za vekomaj zapisan v anale.



Star Wars (1983, avtomat)
Po precejšnji licenčni ščišavosti Imperija so Lucasfilm Atariju kot lastniku licence zabičali, da želijo nekaj, ob čemer Chewbacce ne bo pograbil morilski bes. In tedaj največji založnik ter proizvajalec videoiger se je izprsil. Izdelal je strojno impresiven avtomat Star Wars, čigar osrednja privlačnost je bilo izrisovanje trirazsežne, barvite vektorske grafike. Kot Luke 'Red Five' Skywalker smo današnji metuzalemi sedeli v kabini X-winga, ki ga je samodejno pilotiral R2-D2, po zaslonu vodili merek in rešetali kravatne lovce nad Zvezdo smrti. Če je heroju uspelo uspelo zradirati vse Vaderjeve komarje, je dosegel uničevalski umetni planet, kjer je švigal med obstreljevalskimi stolpi. Na kraju se je spustil v kultni kanjon, kjer je čistil zidove, se ogibal pregradam in naposled v pravem trenutku poslal torpedo v izpušno cev. Avtomat je bil na razpolago v dveh inačicah: plebejski, ob kateri so ljudje stali, in jedijski, v kateri so sedeli.



Super Star Wars (1992, SNES)
Izmed starejših, preprostejših vojnozvezdnih iger je najbolj proslavljen Super Star Wars. Od strani gledana mešanica skakanja, blasterskega streljanja in opletanja z lightsabrom je ohlapno sledila scenariju Novega upanja. To je dalo izgovor, da smo kot Luke harali po Tatooinu in se spopadli s podpeščeno nakazo, šibali z landspeederjem, pilotirali X-krilca, kot Chewie očistili kantino zlikovcev in na kraju v psevdo-3Dju eksplodirali Zvezdo smrti, četudi nas je ogrožal Vader v TIE advancedu. No, vsaj v teoriji smo jo, kajti špil ostaja legendarno zajeban. V seriji sta takisto za SNES sledila Empire Strikes Back in Return of the Jedi.



Rebel Assault (1993, PC)
Joker številka 7, ocena 89. Hudo. A kako bi lahko bila cifra nižja, če pa je vendar šlo za pionirsko rabo CDja kot medija prihodnosti! Špil je mešal prvoosebno vesoljsko in zaramensko talno streljanje, ki nista bila nič kaj posebnega. Oboje je bilo pripeto na tirnice in primitivno. Kar je vleklo gate z riti, je bila obilna raba full-motion videa – videoposnetkov, ki so se pretakali s ploščka in ustvarjali dotlej neprekosljiv občutek realizma. Na ta način je bila posneta celotna pot, po kateri smo šli. Premikajoči se objekti pa so bili zgolj gibljive sličice, 'sprajti', in ne poligonska telesa. Občutek je bil neznansko filmski, ko smo naskočili zvezdni rušilec Devastator, se preganjali po tatoooinskih kanjonih in nadomestili Luka pri razgonitvi Death Stara. Za nadaljevanje so ustvarjalci dve leti pozneje prispevali nanovo posnete vmesne prizore, kjer je zeleni pilot med drugim v brzcu šibal po Endorju. V igralnem smislu pa je v Tisočletnem sokolu frčal po rudniških hodnikih, z B-wingom klatil imperijske lovce in peš vdrl v cesarsko postojanko, kjer je neugnano blasteriral jurišnike.





X-Wing (1993, PC)
Do X-Winga so bile vojnozvezdne igre lahkotne in kokičaste. A Totally Games, ki so za Lucase izdelovali letalske špile, so v podlagi začutili potencial za vesoljsko simulacijo. Tako je nastal X-Wing, ki nas je posadil v kabino istoimenskega uporniškega lovca in nas poslal nad imperialni hardver, od gunboatov in fregat do zvezdnih rušilcev ter Zvezde smrti. Nismo bili pripeti na tračnice, marveč smo se gibali v pravem 3D-prostoru, plovilo nagibali in vrteli okrog osi. Poleg tega smo skrbeli za številne spremenljivke, na primer za preusmerjanje energije med podsistemi in prednje ter zadnje ščite. Misije so bile kompleksne, s številnimi primarnimi in sekundarnimi cilji, tako da je bilo treba taktično razmišljati. Še bolj je to kompleksnost in taktičnost poudarilo nadaljevanje TIE Fighter (1995), kjer smo nastopili kot pilot temne strani v imperijskem lovcu. Niz je 1997 obogatil večigralsko usmerjeni X-Wing vs. TIE Fighter, zaključil pa ga je 1999 častihlepni X-Wing: Alliance, katerega odlika so bile množične bitke z več sto plovili. S tem se je serija iztekla, vendar je ni nihče pozabil, saj je še danes veličastna. Podrobni analni poklon vsem štirim delom najdeš v Jokerju 235.



Dark Forces (1995, PC)
Si dandanes predstavljaš prvoosebno streljanko, v kateri ne bi mogel pogledovati gor in dol, počepati in skakati? To je v žanr vpeljal proslavljeni vojnozvezdni FPS Dark Forces, ki se je navdihnil pri Ultimi Underworld in System Shocku. Od tam pa je povlekel še druge vplive, saj ni šlo za arkadno rešetačino v slogu Dooma in Wolfensteina, ki jima je bil podoben po zunanjosti. Streljanje je bilo resda hitro, toda nivoji so bili bolj kompleksni in so se razprostirali tako v višino kot v globino. Včasih je šlo za prave labirinte hodnikov in zaprtih vrat. Globeli smo prečkali z obračanjem gromozanskih kosov mašinerije in se izgubljali po kanalizaciji. Naslov je bil zanimiv tudi zgodbeno, saj smo nastopili v vlogi najemnika Kyla Katarna, ki mu uporniki plačajo, da bi jim prinesel načrte za Zvezdo smrti. Kyle se iz plačanca prelevi v partizanskega bojevnika, ki sreča Hutta Jabbo in Fetta Boba ter prepreči izdelovanje temnih trooperjev. Vendar se je Kylova saga s prvencem šele dobro začela. V nadaljevanju s podnaslovom Jedi Knight (1997) je gospod Katarn postal jedijski vitez, vihtel žaromeč in opravil s sedmimi sithi. Orožje je prišlo prav kot tolkač jurišnikov in odbijalnik blasterskega ognja, dopolnjevale pa so ga Siline moči, med njimi tiste s temne strani, ki so vodile do črnikavega zaključka. Omembe vredna sta prehod na poligonsko grafiko in s kamero posnete vmesne sekvence. Nova doba za niz o jedijskem vitezu je sledila 2002., ko je vajeti od prvotnih ustvarjalcev prevzela skupina Raven. V Jedi Outcastu in Jedi Academyju (2003) so močno poudarili borbo z mečem in dodali večigralstvo, v katerem si je bilo moč izbrati svetlo ali temno stran. Sekarili smo, da je bilo veselje, in nekaj takega danes močno pogrešamo.







Rogue Squadron 3D (1998, PC)
Naziv označuje uporniško eskadriljo, ki zavdaja imperialcem. V dobri istoimenski letalni arkadi smo se jim pridružili kot Skywalker in Sidiousove podrepnike razkantali tako v vsemirju kot nad tlemi. Trpela so sovražna oporišča in zaporniki so bili osvobajani, zadnja misija pa se je odvila šest let po bitki nad Endorjem. Vozili smo pet frčal, zraven krilca X še A, Y in V ter snowspeederja. Nemška grupa Factor 5 je s Squadronom vsekakor zadovoljila ljubitelje arkadnega razčefuka. Žal je bilo nadaljevanje Rogue Leader, narejeno za Nintendov gamecube, precej povprečno. Švabi so se odkupili šele z Rebel Strikom, izdelanim takisto zgolj za kocko. Tu smo dobili sposobnost izstopiti iz plovila in se bojevati peš oziroma nadzorovati samohodke. Vmesni del Episode I: Battle for Naboo pa je najbolje pozabiti.





Knights of the Old Republic (2003, PC)
Težko je izbrati najsijajnejšo, najodmevnejšo in najprodornejšo med igrami z licenco Star Wars. A ne bom zgrešil, če bom v vrh štel slavni KotOR. Godil se je štiri tisoč let pred Skywalkerji, ko se je Stara republika znašla v težavah zaradi armade sithov. Na neznanem junaku z ogromnim potencialom v Sili je bilo, da se dvigne iz anonimnosti, prejme jedijsko urjenje ter zbrca rit temnemu šefu Darthu Malaku. Igralno je šlo za potezni RPG z druščino in številnimi možnostmi v boju, ki mu je do neke mere vladala naključnost kakor v vzorniku Baldur's Gate. Izven tepeža pa je bilo moč med iskanjem vira Malakove moči slediti tako svetli kot temni plati Sile. Če si se odločil za črnivce, si ugotovil, da je sithovska filozofija odlično razložena. Že leto kasneje je zgodbo nadaljevala Obsidianova dvojka, Sith Lords, katere fabula se je mojstrsko prepletla s prvenčevo.



Racer (1999, PC)
Dirkanje v brzcih, kot ga predstavi Grozeča prikazen, je idealno za prenos v videoigro. V repulzorskih dirkalnikih smo pičili po petindvajsetih progah na osmih planetih, od Tatooina do Mon Gazze. Moč se je bilo butati z računalniškimi nasprotniki, dirkati s prijateljem na istem zaslonu ali PC povezati v mrežo. Racer ni bil boljši od Wipeouta in F-Zera, a je bil zabaven in neverjetno hiter. Nič čudnega, da ostaja najbolje prodajana ZF-dirkačina.



Galaxies (2003, PC)
Tole je bila ob rojstvu oda najsrditejšim privržencem Lucasovega univerzuma, kajti šlo je za hardcore MMORPG, bolj podoben svobodnjaški Ultimi Online kot EverQuestu. Namesto levelanja smo lik krepili skozi urjenje veščin in s kombiniranjem profesij denimo ustvarili revolveraškega sanitejca, ki si je kruh služil kot norček pri Huttih. Goro vsebine so nadaljevali gradnja mest, politika z volitvami županov in vesoljski boji, ki niso bili tako daleč od onih v X-Wingu. A množica igralnih pristopov je novince strašila in kravatarji so se leta 2005 ob uspehu World of Warcrafta odločili, da je treba Galaxies poenostaviti. Zloglasna posodobitev je špil obrnila na glavo. Med drugim je uvedla klasično levelanje in jedije kot štartno profesijo, dočim je poprej do njih vodil zajeban kvest. To je obstoječe igralce pognalo v beg, nekaj svežih pa je naslov na infuziji držalo do leta 2011, ko so ga izklopili.



Republic Commando (2005, PC)
Kogar je ob ogledu Epizode II prijelo, da bi si navlekel oklep klonskega soldata, je tripal na prvoosebno streljanko Republic Commando. V njej smo postali vodja elitnega voda kloniranih komandosov Republike, ki so jih za časa klonskih vojn pošiljali brcat najtrše droide v piščali. Trije kameradi v vodu niso bili kozmetika, marveč vešči borci, ki so nam nemalokrat rešili kožo in jim je bilo moč ukazovati. Snajperja smo poslali krit izpostavljeno točko, minerca nastavit detonator sovragu v žep in tehnika kazat droidu osle. Ekipa je znala celo družtveno vdirati skozi duri. Ko prištejemo odlično glasbeno podlago, gre za enega vzdušnejših vojnozvezdnih naslovov. Žal pa je bil kratek in pristopi se skozi pripoved niso dosti razvili, kar je bila temeljna hiba. Takisto so številni jadikovali nad omejenim multiplayerjem in odsotnostjo sodelovanja z ljudmi, ki bi bilo za to zasnovo kot nalašč. Kljub temu gre za dobro streljanko, ki jo imajo nekateri celo raje od tistih v nizu Dark Forces.



Galactic Battlegrounds (2001, PC)
Do leta 2001 je bil Star Wars deležen dveh realnočasovnih strategij, a sta smrdeli obe, tako Rebellion kot Force Commander. Morali so priti Ensemble Studios, avtorji Age of Empires, da so v žanr prispevali soliden špil. Pravzaprav niso storili drugega, kot da so v motor iz Age of Empires 2 vtaknili vojnozvezdne enote, dodali letečneže in spremenili okolico. Tako smo gradili oporišče, nabirali surovine, bljuvali vojaške enote in s klikanjem naskakovali sovražne položaje. Špil je vseboval več kampanj, osredotočenih na frakcije – gungane, wookieje, Trgovsko zvezo, Imperij in upornike. Misije so bile zanimive, z nemalo vmesnih dogodkov in spreminjanj ciljev, in pletle so vseprevevajočo zgodbo.





Lego Star Wars Game (2005, PC)
Star Wars je med legice kot prva skockana licenca tresknila leta 1999. Do špila je trajalo šest let, dobili pa smo priljudno arkadno avanturo za mlajše, ki je bila obenem prva uspešna Lego igra. Temelj so bile prve tri epizode, tako da smo med ostalimi nadzorovali Qui-Gona, Obi-Wana in Anija. Po poznanih prizorih smo sprehajali lego strička, razsuvali objekte, nabirali cekinčke in iskali skrivnosti. Toda ko se je odvrtel konec, še nismo videli vsega, kajti za nabirko skrivnosti je bilo treba izkoristiti lastnosti posamičnih likov. Anakin se je plazil po jaških, določena vrata sta odprla le C-3PO in R2-D2, bounty hunterja Fetta sta frčala. Kasneje je sledila tudi legoidna druga trilogija. Kockasti Star Wars je sprožil plaz – njegovem kopitu je sledilo čuda kasnejših licenčnih lego iger.





The Force Unleashed (2008, xbox 360)
V težko pričakovani tretjeosebni izvirnici smo skočili v telo Vaderjevega učenca s partizanskim imenom Starkiller. To je bil temnojedijski pripravnik med filmskima Epizodama III in IV, ki je po vzoru God of War skakal, frpjsko napredoval in rešil nekaj miselnih oreščkov. Večinoma pa je sekljal z žaromečem in cvrl s Silo. Starkillerja ni vezal jedijski kodeks, zato je od prve sekunde fizikalno napredno uničeval okolico ter lučal kanalje naokoli. A slednji so se mu dobro upirali in Unleashed ni bil ne lahek, ne lahkoten. Resda ni bil niti globok, kajti zalegel je predvsem knofodrk, a na rovaš vzdušja smo mu odpustili marsikaj. Škoda, da je bilo nadaljevanje dve leti pozneje opazno slabše, tako glede rutinske zgodbe, kratkosti ali plitkejšega mikastenja. Nadgrajen je bil le spektakel, ki je obsegal sesutje ranjene uporniške križarke in šefovski spopad z gorgonom, proti kateremu je rancor podgana. A trenutka, ko smo v enici s Silo v tla potisnili zvezdni rušilec, ni preseglo nič.



The Old Republic (2011, PC)
Galaxies so morali izdihniti, da so napravili prostor drugi masovnici, Stari Republiki. Imenu primerno se dogaja 3500 let pred filmi in tristo let po Knights of the Old Republic, ko sta Imperij sithov in Galaktična republika vzpostavila krhek mir. Zato je tu bolj smiselno, da po Korribanu, Hothu in drugih planetih poskakuje množica jedijev in sithov, ki jih je moč za poklic izbrati poleg soldatov, tihotapcev ter lovcev na glave. Igralno je to 'World of Warcraft z žaromeči', ki nas s kvesti vodi kot Jabba Leio na verigi in nas na koncu vrže v raide proti megašefom. Njegova glavna odlika so razvejani zadatki z odlično govorjenimi liki in vzdušno 'kotorsko' pripovedjo, ki jih je moč izpolniti na različne načine, kar v nalinijščinah ni pravilo. Moralno sive odločitve nas ne glede na izbiro poklica potiskajo na temno ali svetlo stran. Po drugi plati je vesoljski boj šele predlani postal za silo primerljiv z Galaksijinimi, bivališča pa ne bodo nikoli. TOR je preveč podoben sorodnim igram in že leto po izidu so ga morali prenesti v način free to play, kjer pa danes kar zgledno živi.



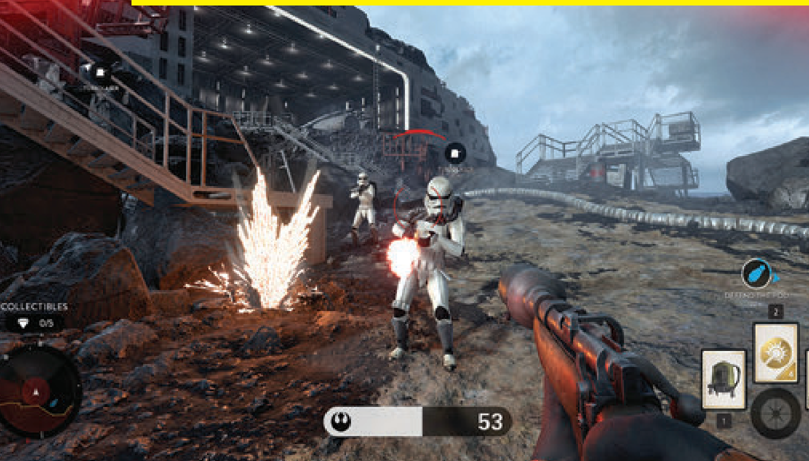


Angry Birds: Star Wars (2012, mobilije)
Vojna zvezd je bila deležna lepega števila raznovrstnih mobilnih iger in igric, zadnje čase denimo free to play strategije Commander. A najbolj znana in najboljša je naveza z megapopularno licenco jeznih tičev, kjer so Rovio združili običajne Angry Birds z AB Space. Kot perutninast jedi smo se v solidnem špilu borili s prasetom Vaderjem, nabirali moči, napredovali v mojstra in klicali na pomoč Tisočletnega sokola, kakor paše k tematiki. Na razpolago smo imeli različne galak-tiče s samosvojimi sposobnostmi, denimo Skywalkerja, ki je z žaromečem razsekal vse okrog sebe, in Obi-Wana, ki je s Silo premikal zgradbe.

1313 (odpovedan)
Dobro se spomnim, kako sem na sejmu Gamescom leta 2012 sedel v temni sobi z navdušeno lucasovsko posadko, ki je predstavljala najnovejši izvirni špil z licenco Star Wars – 1313. Nenavadno ime je ciljalo na istoštevilčni podzemni nivo planeta Coruscant, ki se ga izgovori 'trinajst trinajst'. Ta svet kot središče galaksije namreč ni sceloma poseljen le na površju, marveč tudi globoko pod tlemi, v tistem štuku pa se zbirajo posebej neugodni osebki. Vse je bilo pripravljeno, da bomo v objemu najsodobnejše grafike tretjeosebno in s kupom vzdušnih filmčkov zaigrali kot mladi Boba Fett, ki si v spopadih z zlikovci in kriminalci skuje bodočo kariero lovca na glave. Predstavitev naslova, ki je bil namenjen na PC, PS4 in xbox one, je suvala in širna publika je že na široko odpirala denarnice. Tudi za hardver, kajti špil naj bi dodobra obremenil celo najsodobnejše računalnike. A spomladi 2013 je zlobni imperij Disney ves projekt zamrznil, kakor so otrpnili Hana Sola. Zaenkrat se še ni našel uporniški heroj, ki bi ga obudil.



Star Wars Battlefront



Ker je ta jurišnik računalniško voden, me ne skrbi preveč, saj belčki ciljajo nekako tako natančno kot v filmih. Druga pesem bi bila, če bi bil to nalinijski sovrag …



Leia je najmanj spektakularna med heroji, vendar je ne gre zanemariti. Njen blaster je hudo precizen, energijski ščit pa prekrije kamerade, ko jim gre za nohte.

Tolažilna hrana, kot so sladoled, kolački in čips, je preprosta in te spravi v dobro počutje, vendar od nje telo nima kaj prida. Isto velja za tolažilne igre. Brž padeš vanje, ne terjajo pretiranega vložka časa in truda ter so primerne za neobvezno zabavo in instantno pozabo resničnosti. Ne nudijo pa globine in v večjih količinah povzročajo lenobo ter utrujenost. Natanko tak je lesketavi novodobni Battlefront, predvsem internetna večigralska streljanka, ki za udarno in lično kuliso ne skriva ogromno. A dokler strelsko-žaromečni obed traja, je okusen, in pogosto te zgrabi želja, da bi vnovič použil njegovo cukrno peno.

Nismo več dvainštiridesetega!

Medtem ko Skywalker, Palpatine, Kenobi in ostali (ne)junaki Vojne zvezd v filmih s ključnimi potezami odločajo o galaksiji, se naokoli godi marsikaj obstranskega, toda vseeno vznemirljivega. Odvijajo se pehotne bitke, po nebu tega in onega sveta se spopadajo letečniki, naokoli topotajo gromozanske samohodke in podobno. Navsezadnje Lucasov univerzum obsega na tisoče svetov in mnogo jih je zapletenih v vojno. Na tovrstno 'vsakdanje' dogajanje se osredotoča Battlefront, z vojskovanjem naphana pucačina z licenčnim žigom Star Wars. Naredili so jo švedski DICE aka Digital Illusions CE in jo okvirno postavili na temelje svojega proslavljenega Battlefielda, kakor so to pred enajstimi leti storili Pandemic. A če je bil tedanji 'Front precejšnja kopija 'Fielda 1942, ima sodobnejša inačica več lastne identitete in ni le ponovljen aktualni Battlefield 4 oziroma Hardline. Istočasno ne gre za nadaljevanje Battlefronta 1 in 2 s sredine minulega desetletja, marveč za vnovičen zagon.

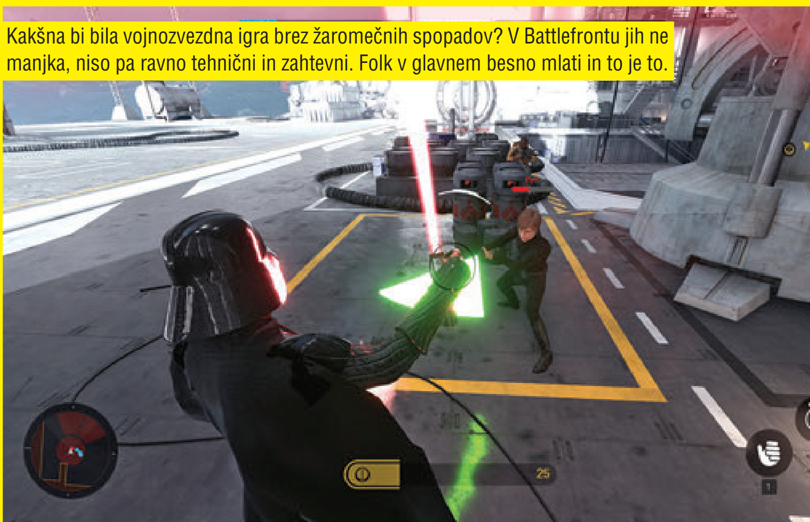
Pravzaprav je način conquest, kjer v družbi spletnih sotrpinov osvajaš nadzorne točke in se jih trudiš obdržati, kot ena temeljnih vezi z Battlefieldom potisnjen v ozadje. Prvi peš treningi ti zaukažejo čisto normalno luknjanje zlikovcev, iz katerih padajo navidezni kovanci, ki rabijo kot točke. Nakar se v uvajalni letalski misiji kot pilot X-krilca podaš med oblake streljat kravatne lovce. Tudi ko opraviš s tutoriali in prosto izbiraš moduse, je conquest le eden izmed njih. Po priljubljenosti ga neseta klasični ekipni deathmatch, imenovan blast, kjer se deset imperialcev spoprime z desetimi medzvezdnimi partizani, ter doslej nevideni fighter squadron, kjer se prav toliko Vaderjevih pilotov na nebu udari z enako količino uporniških frčalcev.

Rdeče petice

Tu se prebudijo stari spomini na Rogue Squadron in slične arkade, ko skušaš z X- ali A-wingom pri gverilcih oziroma TIE fighterjem obdržati nasprotnika v vizirju zadosti dolgo, da lahko zanesljivo izstreliš torpede ali ga presvetliš z laserji. Nadzor je simpl kot pasulj, saj moraš samo zavijati in občasno prilagajati hitrost, jemanje na muho pa je samodejno. Zato se je moč nebesnega onegavljenja priučiti hitro, medtem ko nadzoru enakovredno rabita miška in joypad. Stran, ki prva zbere sto sklatenj, zmaga, vmes pa nekateri dobijo priložnost pilotiranja Tisočletnega sokola oziroma Sužnja 1, onega letečega čevlja od Bobe Fetta.



Samohodka AT-ST se je sposobna v teku podati v lov za tabo in te lasersko ugonobiti. To je primerna razdalja.



Kakšna bi bila vojnozvezdna igra brez žaromečnih spopadov? V Battlefrontu jih ne manjka, niso pa ravno tehnični in zahtevni. Folk v glavnem besno mlati in to je to.



Če se spomniš stare vesoljske simulacije TIE Fighter, se boš ob prvoosebnem pogledu iz imperijskih kabin raznežil. Vedi le, da je modus fighter squadron čista arkada, ki jo je še bolje kot z miško igrati z joypadom.

Po tem ali preteku desetih minut se znajdeš v meniju, kjer lahko sam ali v skupini do osmih prijateljev vnovič zaupaš hitremu in zanesljivemu iskalniku partij, da najde soigralce. Svojemu borcu lahko za z igranjem pridobljene kredite kupiš novo orožje ali opremo, kot so drugačne granate, in mu ozaljšaš zunanjost s svežimi kožicami. Udejstvovati se moreš v omejenem single playerju ali pa skočiš v kak drug omrežen modus – walker assault, cargo, hero hunt ... Skupno jih je devet, kar je solidna cifra, in so pohvalno raznoliki.

Jaz Han, ti Solo

Blastu se med žanrsko že videnimi načini pridružijo droid run, inačica standardnega modusa king of the hill, le da so 'hrib' tu trije droidi, ki se ležerno vozakajo po karti ... temu slični drop zone, kjer se boriš za reševalne čolniče, ki padajo na površje iz orbite ... in cargo, preimenovan lov na zastavo, kjer prapora nadomeščajo škatle z dobrinami. Battlefieldov conquest se tu imenuje supremacy in na velikih področjih v bitkah za pet nadzornih točk združi štirideset nastopajočih (v preteklosti je bila najvišja cifra 64). V glavnem so peš, a takisto pilotirajo winge in TIEje, tacajo z manjšimi AT-STji, streljajo iz velikanskih AT-ATjev in turbolaserskih stolpičev ter se levijo v ikonske heroje. Uporniki imajo možnost postati Han Solo, Luke Skywalker ali Leia, dočim imperialce čaka skok v kožo Dartha Sidiousa oziroma Boba Fetta. Vsak je nadmočnež s samosvojimi veščinami, zaradi katerih ume z žaromečem avtomatično odbiti sleherni laserski strel, frčati z raketnim ruzakom ali streljati neprekosljivo precizno.
Ti specialni liki so docela v ospredju v lastnih dveh načinih. V 'heroes vs villains' se spopadejo po trije na vsaki strani, pri čemer jih spremlja prgišče navadnih vojakov. V hero huntu pa en igralec prevzame vlogo junaka in ga sedmerica ostalih lovi; kdor ga pokonča, napreduje v polbožanstvo. Naposled je tu še modus walker, prav tako namenjen štirideseterici. V njem morajo uporniki z nadzorom ključnih postaj in obstreljevanjem ustaviti samodejno in nenehno napredovanje dveh AT-ATjev, medtem ko ju Palpatinovi polpetniki ščitijo.

Brzopeto in odločno

Navedeno mnoštvo načinov povezujeta ključna dejavnika. Eden je preprostost udejstvovanja, ki je bodo veseli predvsem tisti, ki nimajo zadosti časa za resne večigralske streljanke. Black Ops 3, Battlefield 4, Halo 5 – vse te za razumno udejstvovalsko spretnost terjajo nemalo sedenja pred ekranom. V Battlefrontu se odločiš za eno samo osrednje orožje, ki ga dopolnjujejo trije predmeti v roki. To so lahko eksploziv, ostrostrelska pištola, začasna okrepitev strela in podobno. Ko jih uporabiš, se čez nekaj časa samodejno napolnijo. Prav tako temeljna krepelca, ki se razlikujejo zlasti po dometu in moči, nimajo

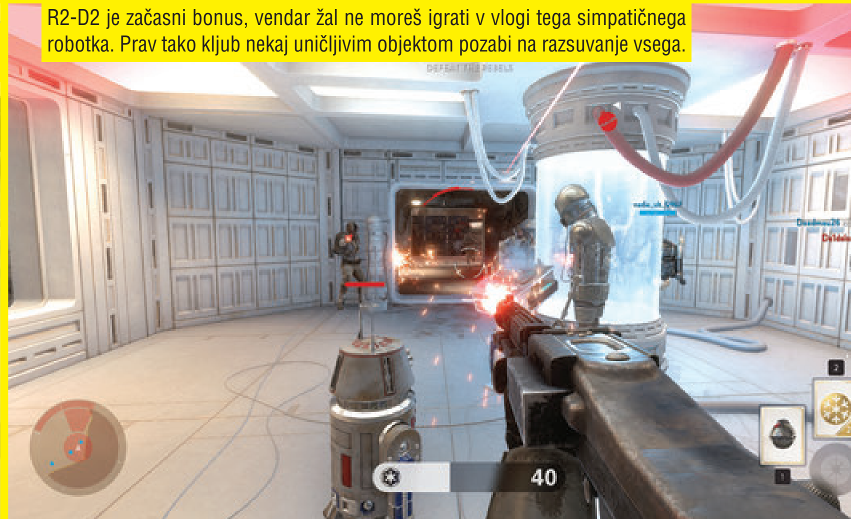
ENOIGRALSKA KOMPONENTA

… je po navadi firme DICE precej zanemarljiva. Zgodbene kampanje ni, marveč je puščavništvo po učni uri razdrobljeno na grižljajčkaste koščke. Poleg urjenja v prvinah, kot je letenje, so tu bitke proti umetni pameti in preživetveni način. Prve te postavijo v vlogo navadnega soldata ali heroja, medtem ko skušaš v survivalu odstraniti vse zaporedne valove računalniških sovragov. Oboje je na razpolago v več težavnostih, kar simbolizirajo zvezdice, in omogoča služenje kreditov za nakupe v multiplayerju. Zraven lahko povabiš prijatelja, kar je na PCju možno le čez net, na PS4 in XBO pa še na razdeljenem zaslonu. Našteto se sliši super, vendar ni. Glavni minus je slaba umetna pamet tako tvojih sotrpinov, ki so pravi moroni, kot sovragov, ki se za premoč zanašajo izključno na nepravično ognjeno moč. Druga pomanjkljivost pa so slabo oblikovani, enolični in repetitivni valovi, ki jih je povrhu čisto preveč.

SEZONSKA DRAGINJA

Petdeset evrov daš za igro, ravno toliko pa hočejo za season pass, ki odklene vso naknadno prihajajočo vsebino. In kaj bo v njej? Potrebna Leia, ki se gre alienfilijo z Jabbo, nakar se jim pridružita naboojska princesa in Anakin z že privijačenim in izproženim jeklenim onegajem? Na srečo ne. Namesto tega se obetajo štirje paketi, začenši kmalu po novem letu, ki bodo prinesli dvajset kosov novih orožij, vozil in opreme, še štiri junake (ni še znano, katere, a verjetno bodo iz Force Awakens), šestnajst večigralskih prizorišč in štiri sveže moduse, verjetno po enega na ekspanzijo. Sliši se kar dosti, ampak ej, 50 evrov? Priobčili smo že članek o DLC-vsebinah z naslovom 'Denar, lova, cvenk', ampak tole gre v čisto sprijene dimenzije, kjer od tebe pričakujejo, da boš za igro odštel stotaka. In ne pozabimo na razdrobljeno skupnost, kar zna privesti do težav s hitrim in nebolečim najdenjem tekmecev, kar je eden glavnih adutov špila. Če mene vprašaš, je to molzna zamisel EAjevih kravatarjev, ki bi radi iz aktualne norije okrog Star Wars iztržili čimveč. Primerjaj s Halom 5, kjer bo ves DLC brezplačen. Morda pa se jim zgodi še en Titanfall, kjer so razširitve sprva zaračunavali, nakar so ob prvi obletnici špila vse tri dali na razpolago brezplačno.


Ko po nebu vodiš X-krilca, imaš poleg streljanja torpedov na razpolago začasno zaščito pred laserji. Vsa plovila poznajo tudi avtomatične izmikovalne manevre.



R2-D2 je začasni bonus, vendar žal ne moreš igrati v vlogi tega simpatičnega robotka. Prav tako kljub nekaj uničljivim objektom pozabi na razsuvanje vsega.

omejenega streliva, marveč temeljijo na pregrevanju. Če pretiravaš z nažiganjem, za nekaj časa odpovedo poslušnost.

In to je vse. Če znaš teči, skakati in počepati, znaš igrati Fronto. Pomeriš, ustreliš, umreš, oživiš in ponavljaš nekajdesetsekundno zanko, dokler petelini ne zapojo ali mati ne znorijo, karkoli je prej. Orožja so uravnotežena in najmočnejšega v vseh situacijah ni, tako da si konkurenčen z osnovnim blasterjem. Dočim nadgradnje, kot so namerilni stolpiči, raketni udari, levitve v heroje in skok v vozilo, pobiraš v obliki ikon na bojnem polju in so naključne. Ker ni krvi ter raztelešenj, ni skrbi glede kvarnega vpliva na desetletnike. Dejansko je tale špil poleg Splatoona za wii U najbolj dostopna večigralska nažigalka in bo sedla tako fotru, ki po službi nima energije za študij Evolva, bi pa rad kljub temu šel rundo prvo- ali tretjeosebnega rešetanja (med pogledoma svobodno preklapljaš), kot najstniškemu sinu, ki mu dogaja Star Wars.


Dogajanje je zelo hitro in bežečega tekača boš imel na muhi kvečjemu sekundo ali dve. Tudi zato je treba pogosto vreči oko na radar levo spodaj, ki rahlo nedoločno kaže, kje so capini oziroma od kod se bližajo.

Amidalska prelest

Navdušena bosta oba, kajti vojnozvezdno vzdušje je izvrstno. Res je, da nikjer ne streljaš rancorja, ne rešuješ se iz polzenja v sarlaccov gobec v pustinji, ne presenetijo te ledene nakaze in pod streli ne padeta ne Ewok ne jastrebski peščinar, ker pač ne smeta. Sta Georgij in Walt naročila. Takisto je hecno videti, da Vader in kompanija umrejo in da Palpatine kot imperator sploh sodeluje v nekih pritlehnih bitkah. Kako se to sklada z novim kánonom, kamor špil sodi, ne vem.

A na tovrstne zamere pretežno pozabiš, ko prisostvuješ masovnemu supremacyju, kjer v duhu starega Battlefronta švigajo zavese laserskega ognja, tla se tresejo pod gaženjem titanskih štirinožnih oklepnikov, nad glavami oglušujoče tulijo TIE-lovci in X-krilci, cela območja zasipajo orbitalni udari, med pehoto pa harajo heroji, ki za sabo puščajo opustošenje. Pridružiti se Sidiousu, ki je sposoben z udari temne energije scvreti po deset upornikov, ali Luku, ki z žarometečem poseka garnizijo jurišnikov, je enostavno doživetje, ki ga kot vojnozvezdnik ceniš. Da ne omenjam skokov pod Vaderjevo čelado. Prej omenjena mati ob čudaškem hropenju iz tvoje sobe že kličejo strokovno pomoč.

K občutku vsekakor pripomore izvrstna izvedba. Zvočna podlaga je pristna in polna znanih efektov, legendarne glasbe (Imperial March!) in govora v redu posnemovalcev. Grafični pogon Frostbite tretje generacije pa z nekaj novimi elementi prispeva fantastično podobo, polno detajlov, ki teče gladko tudi na ne tako naprednih PCjih ter zmore 60 sličic v sekundi na PS4 in xboxu one. Peščene vlečke nad sipinami, žarka luč silovitih eksplozij, vlaga in meglice v džungli, astmatikov vihrajoči črni plašč, obrazi in telesne značilnosti herojev, na nebu preteče viseči zvezdni rušilci ... Zunanjost je prekrasna in ob Battlefrontu je zadnji Call of Duty videti hudo zastarel.

Kar je očem skrito

Še nekaj gre v Fronti izrecno pohvaliti, in sicer prizorišča. Z zemljevidi so se DICE potrudili, in sicer ne le grafično, marveč glede tega, kako so sestavljeni. Predvsem ustvarjajo odlično sinergijo z lastnostmi orožij, saj vsi prehajajo iz področij, kjer so boljša tista za od blizu, v območja, kjer se izkažejo ona za na daleč. Lep primer je imperialno oporišče, ki ima odprt sredinski del, okrog njega pa dolge hodnike. Gibanje in streljanje je treba torej vedno prilagoditi tistemu, kar nosiš. Takisto ni varnih kamperskih točk, od koder bi lahko nadarjena šotorska krila nenehno sejala smrt in igro zagnusila sleherniku.

So pa lastnosti še subtilnejše. Ledeni planet Hoth denimo ustvari izvrstno atmosfero s tem, kako se iz njegovih temačnih votlin skozi rove prebiješ na bele planjave in griče. Kamniti Tatooine ima ozke kanjone in nedaleč od njih skalne otočke, ki terjajo ploščadno spretnost, da prideš nanje. Tehnološki Sullust združuje skalne obronke in jekleno oporišče.



***Snetiju* je vseeno za Anakinovo trpljenje in politične konotacije. Čas je za blasterske šuse v frise in Silno krotovičenje mednožij!**

74

dosti raznolikih načinov udejstvovanja ✔ odlična prizorišča ✔ krasna podoba ✔ vojnozvezdni spektakel ✔ dokaj plitka in ponavljajoča se ✖ pozabe vredno enoigralstvo ✖

DICE / Electronic Arts


Titanske tacalke AT-AT so v načinu walker assault privzeto neobčutljive na uporniška orožja. Z zavzemom in držanjem baz jih je treba narediti ranljive.


Pojma nimam, kako sem živel zadosti dolgo, da sem naredil sliko Sidiousovega udara temne energije iz take bližine. No, sekundo kasneje sem crknil. Ponovi vajo.

Gozdnati Endor pa ima rad skrivanje po gošči in je besno tekanje po njem kontraproduktivno, saj se razkriješ sovražnikom. Seveda se velikost prizorišč prilagaja modusu in privzeti količini igralcev, tako da nikdar nisi obsojen na dolgotrajno iskanje zlikovcev. Opaziš tudi, da so scenariji vzeti iz stare trilogije in da je druga izzveta, dočim je naknadno izdani, brezplačni DLC z bitko na Jakkuju pripravil teren za film Force Awakens.

Pomanjkanje Sile

Vendarle je čez čas težko prezreti, da so Battlefrontove strelske vaje zelo klasične, saj si ne drznejo inovirati kakor denimo Titanfall, in dokaj preproste. Eno samo orožje v roki brez preglavic s strelivom, enaka krepelca za obe strani, samodejno obnavljajoče se granate in ostali bonusi, naključno pobrane mogočnosti, kot so vozila in bombardiranje, hitre smrti in takojšnja oživljanja, da si čimprej znova v akciji ... To so značilnosti precej nedeljskega šuterja, ki spočetka udari močno, a se zadiha hitreje kot bolj kompleksna žlahta. Omenjeno velja celo za supremacy, ki je tudi v velikih in povezanih skupinah hud clusterfuck. Raba žarometa pa je daleč od kakega tehničnega, preciznega početja, marveč gre bolj za kaotično opletanje. Pozna se, da je založnik ciljal zlasti na casual občinstvo.

In čeravno je poudarjena širina namesto globine, so v njej vrzeli. Nedvomno bi bil dobrodošel širši nabor ciljev v nekaterih načinih, saj se začne statična struktura ponavljati. Kar pri modusu vidiš v prve pol ure, boš gledal naslednjih petdeset, naj gre za bitke junakov, ki so ob vseh svetlobnih rezilih, močnih pištolah in nebesnem šviganju zmeda za vikat, ali za fighter squadron, kjer točno veš, kakšno bo sosledje dogodkov. Dodatni cilji ali naključni gradniki ne bi škodili, tako kot ne več zemljevidov, saj jih je z Jakkujem vred štirinajst, kar ob devetih modusih v resnici ni dosti. Škoda, da ni kakih vesoljskih bitk. DICE vse to kakopak vedo, a so se odločili za predvidljivost in varen objem znanega. To pa sta prav lastnosti sprostitvenih, tolažilnih iger.

Vojna nagona s pametjo

Upoštevaje, da slično (ne)globino nudijo mnogi strelski free 2 play naslovi, da je enoigralstvo švoh in da sezonska vstopnica za naknadno vsebino pri 50 evrih (!!) stane toliko kot sam špil, igra ni počez vredna klanjanja. A tudi obed pri McDonald'su ni primerljiv z domačo in visoko kuhinjo, pa te kljub temu zmerom znova vleče k big macu. Je pač v tem džanku neka privlačna skrivna sestavina in dasi Škot svoje ne razkrije, je pri Battlefrontu na dlani: to je Star Wars.

VOZNI PARK

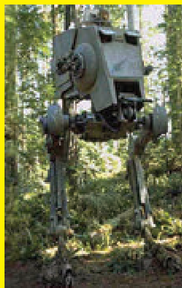
Enciklopedije Star Wars navajajo na ducate, ne, na stotine različnih vozil z natančno razloženimi delovanji. Si vedel, da je zgolj hodcev – walkerjev cel kup? Na primer AT-KT alias All Terrain Kashyyyk Transport, ki je oborožen do zob in je predira celo bunkerje, vendar wookiejske žrtve le onesposobi, da jih lahko imperialci zasužnjijo. V Battlefrontu vidiš le majhen izseček, ki pa je kulten.

AT-AT



Kratica slovitih imperijskih vozil pomeni All-Terrain Armored Transporter, transportni oklepnik za vse terene. AT-ATji kljub prevodu 'snegohodka' niso tacali le po zasneženem Hothu, marveč po Endorju in drugod. Imperij jih je poslal, kjerkoli je potreboval ognjeno moč iz dveh topov gibljivi glavi z ranljivim vratom. Drugotna funkcija tega štirinogega 'walkerja' je zastraševanje sovražnikov, saj jim 22 metrov visoki monstrum, ob čigar hoji se tresejo tla, nažene strahu v kosti. Taca z do 60 kilometri na uro in nosi štirideset vojakov. Lucasovi oblikovalci so navdih za obliko našli pri izumrli vrsti nosoroga in ne pri ladijskih žerjavih v Oaklandu, kot pravi urbani mit.

AT-ST



All Terrain Scout Transport je manjši, lažji in hitrejši hodec od AT-ATja, namenjen izvidništvu in talni podpori pehote. Zaradi dvonožne zasnove mu rečejo 'chicken walker'. Čeprav je visok dobrih osem metrov, je sposoben teči z 90 kilometri na uro. V kabini sedi dvoje mož, ki upravljata blaster in raketomet s hologramskim namerilnim sistemom. Na vsaki okončini je oster krempelj, s katerim Sidiousove sluge odstranjujejo ovire. Šibka točka je občutljivi žiroskopski sistem, prav tisti, ki omogoča kurji tek, in ni malo teh hodcev, ki so se spotaknili ter omahnili. Recimo na deblih, ki so jim jih v endorskem gozdu pod tace zvalili Ewoki.

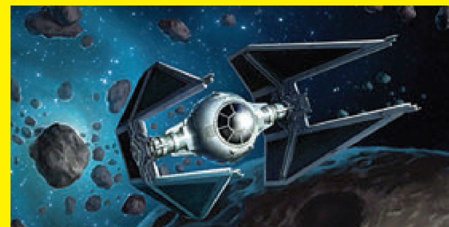
X-WING

Znameniti uporniški lovec se ni vzel od nikoder, marveč so partizani načrte zanj dobili od podjetja Incom po tistem, ko je Imperij firmo 'nacionaliziral'. Umazanim kapitalistom to ni bilo všeč, zato so pomagali gverilcem z naslednikom Z-95 headhunterja. Uradni naziv plovila je T-65 X-wing, pri čemer ime pride od dvoslojnih kril, ki se za boj in letenje po ozračju razširijo v obliko črke iks. Na koncu vsakega je laserski top in njihovo streljanje lahko šofer povezuje na različne načine. Drugi del oborožitve so protonski torpedi. Pilot je en, a mu pomaga droid, ki se parkira v ogrodje. Tudi njega zakriva energijski ščit, ki ga je moč krepiti in šibiti spredaj ter zadaj.



TIE INTERCEPTOR

Eno od dveh plovil, ki jih je moč pilotirati v Battlefrontovem modusu fighter squadron, je klasični TIE fighter. TIE pomeni 'Twin Ion Engine', gre pa v bistvu za leteče krsto, ki zaščito žrtvuje na rovaš hitrosti in okretnosti. Tako razliko med X-wingom in TIE fighterjem so navdihnile podobne lastnosti ameriških in japonskih letal med drugo svetovno vojno na Pacifiku. Drugi je TIE interceptor, prestreznik s pristriženimi krili, ki mu dajejo preteč videz in ga naredijo za manjšo tarčo. Njegove glavne prednosti so še večja hitrost in okretnost ter močnejši topovi, vendar gre znova za plovilo brez energijskih ščitov in z bore malo kovinske ograde. To je to, kar se tiče fantazije, v resničnosti pa je nadvse zanimiv udarni zvok obeh TIE-ladij. Lucasov genialni zvočni inženir Ben Burtt ga je dobil tako, da je slonje oziroma dinozavrovo trobentanje iz starih filmov zmešal s šviganjem mimovozečih avtomobilov po mokri cesti.



Starcraft 2: Legacy of The Void

Šesta vojnozvezdna epizoda, Return of the Jedi. Tretja prstanska bukla, Return of the King. Warcraft 3. Sami epski zaključki megalomanskih pripovedi o grozoviti nevarnosti za kozmos in junaških podvigih, s katerimi se ji zoperstavijo svobodni ljudje. In škratje. Ter vesoljski kalamari. To so trenutki, ko se mnoge zgodbene niti naposled spletejo v smiselno celoto in v gigantskem zadnjem spopadu združijo slehernega veljaka iz prejšnjih poglavij.

Svet Starcrafta je na to čakal, odkar je plečati Jim Raynor v enici na oddaljeni človeški koloniji Mar Sari kresnil na gobec prvega Zerga. Od takrat je večkrat izmenično postal heroj in izobčenec; videl svojo ljubezen Kerriganovo poklati več milijard ljudi; dobil best-frienda-forever v civilizaciji Protossov; in še kaj. A vsi ti konflikti med množico frakcij, ki smo jih mestoma vodili sami, so se izkazali za slepilo. V ozadju je medtem vstajalo pravo, starodavno zlo in vleklo niti sovraštva, kot se za nadcefizlja spodobi. Zdaj je čas, da ga našeškamo po tazadnji. S fuzijskim snopom medzvezdne križarke.

ŽIVLJENJE ZA AIUR

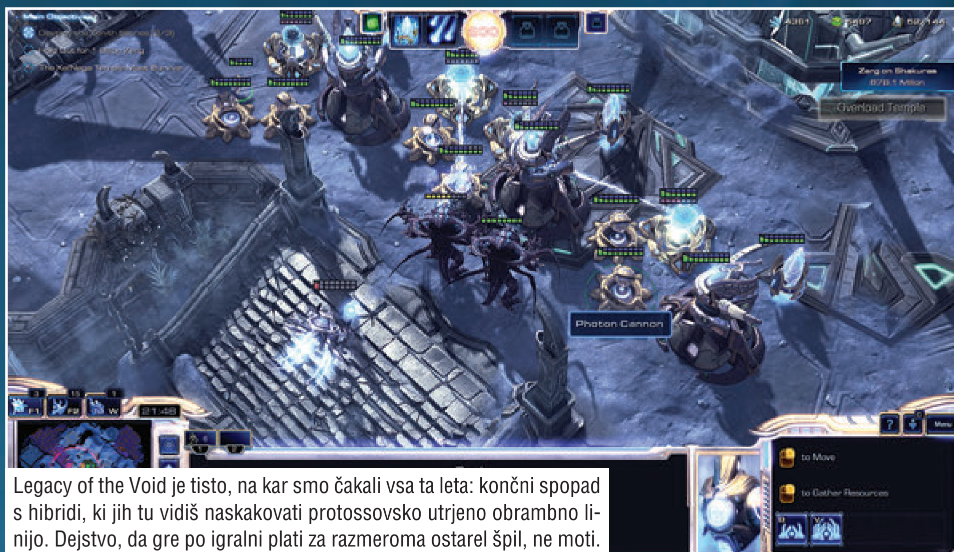
Legacy of the Void je velika samostojna razširitev realnočasovne strategije Starcraft 2 in po terranskem Wings of Libertyju ter zergovskem Heart of the Swarmu njen tretji gradnik. Konflikta se loteva z vidika tretje rase, Protossov, ki jim pripade naloga pripeljati v enici leta 1998 začeto štorijo do bučnega zaključka. Blizzardovci so doslej uspeli posamezne dele luštno napraviti v značilnem vzdušju dane strani. V Krilih smo med misijami nagibali kozarce z viskijem v kantini terranske križarke. V Srcu pa smo bili odeti v sluzast hitin in z genetskimi manipulacijami zverinskim zergovskim bitjecem rasli nove glave. Ker so Protossi neke sorte medzvezni vilini, je Zapuščina potemtakem prežeta s tajinstveno visoko tehnologijo in konfucijansko filozofijo.

V središču je protossovski vodja, hierarch Artanis. Spominjamo se ga kot tistega zelenca, ki je Raynorju in Tassadarju v izvirnem Starcraftu pomagal skrivati odpadniškega Zeratula pred starokopitno protossovsko Konklavo. To je parlament, katerega vzvišenost je povzročila padec protossovskega domačega planeta Aiur. Vse odtlej ti rumeni vesoljci načrtujejo povratek, ki bo Aiur očistil krempljate nesnage, in prav Artanis kot novi vodja je tisti, ki na štartu Legacy of the Voida pošlje najelitnejše jurišne oddelke zealotov, templarjev ter ostalih bojnih enot proti površju. Armade zergov izginejo v plazemskem ognju in psioničnih orkanih, toda dogajancije vendar ne more biti konec že na začetku, kenede? Seveda je ni, kajti vse skupaj je le še ena igrica v repertoarju vrhovnega nadzla Amona, ki ima s Protossi drugačne načrte, saj jih kani z zvitim prijemom uporabiti pri podjarmljenju vse galaksije. Amon je eden od Xel'Nag, bitij polbožanske civilizacije, ki je starejša od univerzuma smrtnih ras. Če ga hočejo slednje poraziti, bo treba na potep v druge dimenzije – tja, kamor protossovska noga še ni stopila (žvižgam melodijo iz Zvezdnih stez).

Več ne povem, ker pripoved že v prvi uri postreže s presenetljivimi preobrati. Nekaj jih je tudi kasneje, vendarle pa je konec razmeroma predvidljiv, saj gre za klasično vesoljsko opero in Blizzard nekih blaznih odmikov ni izumil. Ne da je to slabo ali da je LotW zanič. A nemara sem se te sorte zgodb že preobjedel, zato sem od zaključka štorije, ki jo spremljam že sedemnajst let, tudi po lastni neumnosti pričakoval kanček več.

HEJ HO, MLATIT AMONA ZDAJ GREMO

Največ pripovedi se odvije v predahih med posameznimi bojnimi misijami. Kot velja že za Wings in Heart, ti trenutki ne minejo ob klikotanju po menijih, marveč ob vzdušnem pohajkovanju po protossovski križarki Spear of Adun, s katere bojevnike pošiljaš v spopade. Od komandnega mostu do sončnega reaktorja barkače te pozdravlja pisana



Legacy of the Void je tisto, na kar smo čakali vsa ta leta: končni spopad s hibridi, ki jih tu vidiš naskakovati protossovsko utrjeno obrambno linijo. Dejstvo, da gre po igralni plati za razmeroma ostarel špil, ne moti.

bera likov, ki jih Artanis nabere med svojimi podvigi. Med njimi je nekaj starih znancev v drugačni obleki (ker so prejšnjo izgubili na nagravžen način). S temi je moč razdreti marsikatero moško debato, ki osvetli podrobnosti iz sveta Starcrafta.

Hkrati so gradnik vzdušja, ki je zelo pomembno. Osrednja pripoved namreč, kot sem namignil, ni presežek. Zdaj smo se že sprijaznili, da Blizzard od Warcrafta 3 dalje fura vse bolj pootročene dialoge, polne krikov "For honor!". Protossovski odvrtek ni nič drugačen. Artanis kot medzvezdna mater Tereza je včasih prav nadležen s svojim pravičništvom. Ampak! Če se pomujaš ob odlično govorjenih postranskih debatah na ladji, je podoba drugačna. V žolčnih pogovorih se razprostrejo mnoge dileme protossovske kulture in uzreš diskusije, ki segajo od spora med liberalnim in konservativnim do meja med živim organizmom in strojem. Očitno so v studiu spustili nekega filozofa z vajeti. Žal se ti nastavki v misijah, na katere so ohlapno vezani, ne izostrijo v celoti. Znatnejših moralnih dilem v igralnem smislu namreč tokrat nimaš, saj v nasprotju z Wings, kjer si lahko vejil misije, v Legacyju te možnosti ni. Izbiraš sicer njihov vrstni red, kar ti v zameno da kakšno novo enoto ali nadgradnjo. Vendar nikdar ne sprejemaš izključujočih odločitev.

Drugi vidik Spear of Aduna so nadgradnje bojne mašinerije. Najprej moreš za sleherni tip enote, na primer pehoto, izbrati eno od treh verzij, ki izvirajo iz notranjih protossovskih frakcij. Zealota s plazemsko sekiro lahko na primer menjaš s sentinelom, ki se ob smrti hipno prerodi. Namesto elegantnega hodca colossusa lahko v boj vzameš črvastega reaverja, ki sovražne utrdbe obmetava z robotskimi hrošči in ga veterani dobro pomnijo iz izvirnika. Težko oklepljenega immortala pa lahko nadomestiš z artilerijsko inačico. Odločitve bistveno spremenijo pristop, zato misij ni napak odigrati večkrat z različno izbiro. Nazadnje izbiraš še šesterico supermoči, ki jih na bojno polje prikličeš s križarke. Te niso od muh, saj te orbitalno bombardiranje ali krepitve vseh ščitov na karti nemalokrat rešijo iz zagate!


Meganakaze nosijo nezgrešljiv pečat šefov iz World of Warcrafta. Z vidnimi označbami najavljajo svoje specialke, da z bojevniki urno zbežiš od bolečine.

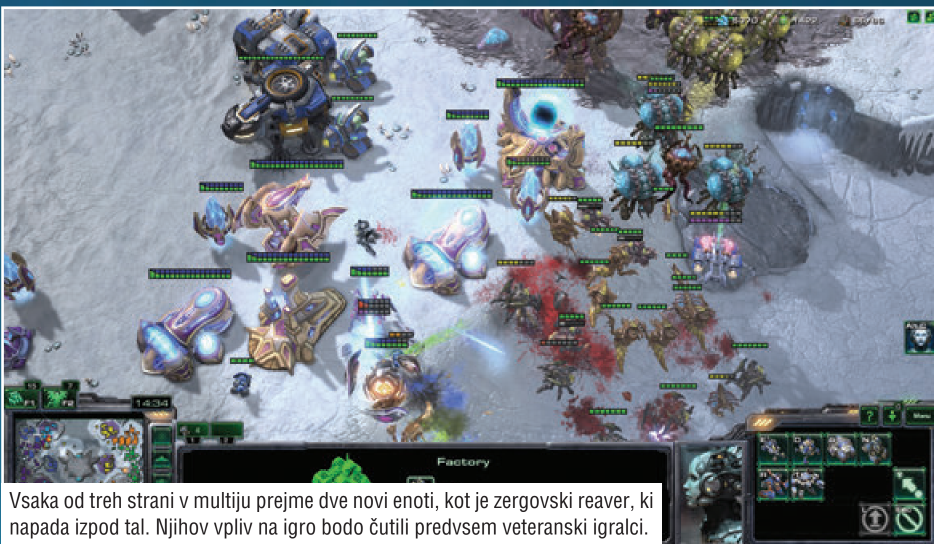

Grafičnih nadgradenj glede na HotS ni, a saj jih niti nismo potrebovali. Fizika, ki ob eksplozijah kose razsutih robotov trosi na vse strani, še vedno navduši.


Kdor veliko časa preživi v bojih na liniji, se bo radoval samodejnih turnirčkov, ki te pričakajo vsak dan. Spoprimeš se s slabim polducatom nasprotnikov, nagrade pa so kozmetične, na primer fleten 3D-portret.



Protossi iz konzerve pričarajo starodavne armade in pozirajo s tako utrgano tehnologijo, da se vprašaš, kako so jim Zergi sploh lahko zavdali. Bržčas so namesto vojskovanja preveč meditirali in razglabljali o umetnosti.


Medtem ko se galaksija seseda okoli nas, se takšni liki neumorno potapljajo v napredna vprašanja. Denimo, ali je boljša velika puška v roki kot Zerg na strehi.



Vsaka od treh strani v multiju prejme dve novi enoti, kot je zergovski reaver, ki napada izpod tal. Njihov vpliv na igro bodo čutili predvsem veteranski igralci.

"POWER OVERWHELMING!"

O samem Starcraftovem boju nima smisla izgubljati besed, ker se vse od izvirnika ni bistveno spremenil. Gre za RTS najbolj klasične sorte, kolikor je to še mogoče. Pogled zviška je zaklenjen na oddaljenost, ki ti nos skoraj pritisne v tla, in ga ne moreš odmikati kot v Supreme Commanderju, le rahlo približaš ga. Soldate moraš klikotaje voditi za roko, sicer odbezljajo po svoje, kajti igra je napravljena za Azijce. Tiste, ki znajo s tristo kliki na minuto vsakemu pešaku povedati, kaj naj počne, medtem ko nam smrtnikom odpadajo dlani. In enote še vedno ne zbirajo izkušenj, kar spet odločno zamerim. Blizzard je namreč z odlično idejo vsebinsko dodobra ločil enoigralsko kampanjo od večigralstva. V samotarstvu imaš druge enote kot na liniji in še vedno mi ni jasno, zakaj ne dodajo veteranskih vojakov.

No, studio ima tak arhaični pristop zato, ker prisega na preizkušene vzorce. Staromodna oblika igre pomeni, da jo znamo na pamet, hkrati pa jo lahko novinci urno zapopadejo. Avtorji se namesto igralnih revolucij osredotočajo na tisto, po čemer slovijo kot mojstri: na vešče izdelane misije, ki te skozi prefinjeno odmerjen tempo peljejo po takšnem akcijskem toboganu kot nikjer drugje. Nisem zaman že večkrat dejal, da je Starcraft Call of Duty realnočasovnih strategij, saj ti v nulo zrežirano dogajanje ne pusti dihati in ti za vrat meče en epski dogodek za drugim. Bodisi so izzivi časovno omejeni, ko moraš na orbitalni postaji popravljati motorje, preden zgrmi na planet. Bodisi je meja bolj ohlapna, a nenehno grozeča, ko po karti loviš minišefe, ki obstreljujejo dragoceno izstrelišče plovil. Oziroma predah med psioničnimi nevihtami, ki ohromijo vojske tvojih zaveznikov, mrzlično izrabljaš za obnovo obrambnih sil, s katerimi moraš sam ustavljati napade takrat, ko so zavezniki paralizirani. In ne samo to. Če so primarni cilji zate prelahki, imaš vselej na razpolago kupček drugotnih, težjih, ki za nagrado ponujajo nadgradnje križarke Spear of Adun.

Kakorkoli obrneš, te ima kampanja trdno na špagi, od prve do zadnje minute. Že res, da zaradi skript in vodenega dogajanja žrtvuješ nekaj svobode. Zato nekatere naloge bolj spominjajo na uganke. Vendar uživaš od začetka do konca slabih dveh ducatov spopadov, ko ti v roke dajo en navdušujoč protossovski bojni stroj za drugim, da se res počutiš poveljnika na čelu napredne armade. Blizzard so še vedno mojstri v ustvarjanju vzdušja in kar se RTSjev tiče, jim nihče ne seže do kolen.

MOJ PROTOSS PREMLATI TVOJEGA

Kampanjo lahko igraš z mnogimi nastavitvami težavnosti, zato ni važno, ali si začetnik ali znalec. Ta prijazni pristop se prelije v druge dele igre. Najprej v večigralstvo. To ima spričo norije Korejcev kulten in hkrati zastrašujoč status, saj si slehernik v mislih predstavlja Azijca, ki prste giblje tako hitro, da jih sploh ne vidiš več. A nič bati, čeravno si začetnik, te sistem vpelje s kopico uvajalnih nalog, nato z borbo proti vse sposobnejši umetni pameti in na koncu z ljudmi na spodnjem koncu lestvic. Samodej za iskanje soigralcev ti dodeljuje nasprotnike primerne sposobnosti, nakar odvisno od uspeha plezaš od najnižje, bakrene lige navzgor proti diamantni ter na koncu azijski, pardon, profesionalni. Kart je pa toliko, da jih niti prešteti ne morem.
Kakorkoli kritiziram ostarelost Starcraftovega boja, ne morem zanikati, da je še vedno sposoben igralce in gledalce pribiti pred zaslon z napeto, večplastno akcijo. Tudi če nimaš časa, da bi v igranju postal dober, lahko spremljaš streame in uživaš ob potezah najboljših. Ti dokažejo, da je SC moč primerjati s šahom: njegove glavne značilnosti so izredno uravnotežene strani ter v osnovi preprosti ukazi, ki pa se spajajo v zapletene taktične prijeme. Mojster mora obvladati tako celostni pregled nad bojiščem, ki mu narekuje izbiro enot v sistemu kamen-škarje-papir, kot posamične boje, kjer pride do izraza prstnična spretnost. V zadnjem času igra sicer izgublja na popularnosti zavoljo vzpona Dote in arenskih špilov. Toda med realnočasovkami je še vedno najbolj priljubljena.
Če si končal kampanjo in se preobjedel boja proti ljudem, se tu dejavnosti ne končajo. Za hec lahko probaš način archon, v katerem dva človeka upravljata z eno raso. Vendar opozarjam, da je nujno imeti kamerada na glasovni zvezi, sicer sta si bolj v napoto kot kaj drugega. Prijatelja je moč uporabiti tudi v peščici sodelovalnih nalog, ki so fletne in na ravni misij v kampanji! In za konec ne gre mimo zavihka arcade – bazarja zastonj modifikacij. Njihova raba je preprosta, saj se pretočijo samodejno in premorejo navodila. Seveda pa kvaliteta niha in prevladuje zombijska tematika. Da bo tod nastala nova Dota, bo še trajalo.

"EN TARO ARTANIS"

Čeprav je Legacy of the Void uradno razširitev, je samostojna igra in po vsebini zajetna, s čimer upraviči skorajda polno ceno 40 evrov. Zaklenjeni ostaneta le kampanji iz Kril in Srca, ki staneta vsaka po dvajsetaka oziroma ju dobiš v skupni pakungi vseh treh za 60 evrov. Multiplayer pa lahko z zastonjsko preizkusno inačico brezplačno igra slehernik! Izven dosega so mu zgolj lestvice. To velja poudariti, kajti Blizzard je hudo pazljiv, ko gre za oglaševanje tega 'starter editiona', ki ga lahko snameš le s spletne strani in ne z Battle.netovega vmesnika. Legacy je kot oba predhodnika neločljivo zvezan z njim. V kampanji sicer ni treba biti spletno prijavljen, a tedaj ne prejemaš dosežkov.
Z Voidom je pripovedni lok, ki se je nekoč začel na Mar Sari, končan. Sektor Koprulu po dveh velikih vojnah, ki sta opustošili brezštevilne svetove, prehaja v novo dobo. Kajpak ne bom izdal, kakšno, a dvomim, da bomo kmalu dobili Starcraft 3. Viharniki so na BlizzConu resda naznanili DLC-misije, ki se bodo lotevale še nekaterih postranskih vej. Toda glavna štorija je zaenkrat fertik. Raynor bo morda lahko končno spil viski in šel prodajat zerglinge kot domače živalice, Artanis pa nehal furat safr zaradi Tassadarja. Dolgčas mi bo po njih.

***Aggressor** s psionično nevihto pogreje Starcraftov golaž, da mu je v užitek še v peto, in si z zergovskim čekanom otrebi zobe.*

85 izvrstno zrežirane misije ✔ fajn protossovsko vzdušje ✔ odlično, zahtevno večigralstvo ✔ obilica vsebine za začetnike ✔ povprečna, otročja osrednja štorija ✖ nekoliko premalo novosti ✖ Blizzard



NESREČNI KOPRULU

Oba Starcrafta se dogajata v sektorju Koprulu, zaplati galaksije daleč od Zemlje, kamor v 23. stoletju pribežijo človeški izobčenci in se tam naselijo kot terranska civilizacija. Težko sranje nastane leta 2499, ko na štartu Starcrafta te kolonije preplavijo pošastni Zergi, nakar se za njimi pojavijo še napredni Protossi, ki bi radi zverine za vsako ceno upepelili. Človeški soldat Jim Raynor mora zbežati z domače naselbine in se pridružiti uporniškemu imperatorju Mengsku. Toda slednji se izkaže za pogoltnega samodržca, ki v enem ključnih dogodkov Zergom žrtvuje svojo poveljnico Kerriganovo, da bi se zavihtel na oblast. Raynor postane odpadnik in se poveže s protossovskim vodjo Tassadarjem.
Skupaj ugotovita, da Zergi Kerriganove niso pohrustali, marveč so jo zaradi njenih izjemnih psioničnih veščin asimilirali in jo spremenili v poveljnico Queen of Blades. Hkrati doženeta, da lahko zergovske vodje poškoduje le protossovska odpadniška kasta na čelu s temnim templarjem Zeratulom. Zaradi tega pride do razkola med Protossi, nastali spor pa Zergi izkoristijo za invazijo njihovega domačega planeta Aiur. V finalu enice se Tassadar žrtvuje, ko se z letalonosilko junaško zakanta v zergovskega vodjo in ga uniči. Toda Aiur je izgubljen. Roževinasta Kerriganova je tako osvobojena suženjstva in se odloči sama zbobnati Zerge na kup ter se maščevati veljaku Mengsku. V dodatku Brood Wars si ostanki frakcij vzajemno mečejo polena pod noge, dodatne probleme pa pride delat še ekspedicija z Zemlje.
A pomembneje je, da Zeratul takrat prek skrivnostne osebe, pretkanega dvoličneža Samirja Durana, pride na sled temnejši zaroti, s katero neznana sila dela križance Protossov in Zergov – hibride. V Wings of Liberty se ta nevarnost izkristalizira kot Amon, član starodavne civilizacije Xel'Naga, ki želi uničiti ves materialni svet. Itak. Raynor uspe Kerriganco spet spremeniti v človeka, nakar ona v Heart of the Swarmu obračuna z Mengskom. Toda Amon na čelu izjemno močnih hibridov že brusi lovke …



Fallout 4



To jesen nas na slehernem koraku bombardirajo z napovedmi Sedme epizode, ki naj bi bila najboljši-muvi-evar. A tudi igre imajo takega predstavnika: Fallout 4. Vse od junijskega sejma E3, kjer je špil v nepozabni predstavitvi obelodanil Bethesdin Todd Howard, je za ljubitelje te serije čas tekel drugače kot za ostale. Sredi noči so se zbujali ob morah z atomskimi gobami, obsedeno zbirali kovinske pokrovčke steklenic in učili psa, kako ljudem na piknikih izmakniti hrano. Tak učinek pač ima kraljevski frpjski niz Fallout, ki je koncem devetdesetih pomagal preporoditi žanr igranja vlog, kakor lahko prebereš v analih v J184 oziroma na spletni strani. Niz, ki si je upal fantazijske planjave z zmaji zamenjati z rjavkasto pustinjo po tretji svetovni vojni. Ki je postavil nove mejnike v svobodi igralca, saj si enico lahko končal tudi tako, da si zadnjega šefa z namazanim jezikom pregovoril, da se je vrgel v zrak. Prehod iz izometrične podobe v trirazsežno s tretjim delom nizu ni zavdal, nasprotno – približal ga je slehernku in kult blontnega fantiča v modri obleki se je še razširil. Ko so najavili štirico, je navdušenje doseglo kritično maso.

Gobe jutranje zore

Eden od razlogov je dejstvo, da v Falloutu 4 prvič od blizu uzremo zlovešči oktobrski dan leta 2077, ko gre svet k hudiču. Ko velika mesta izginejo v zubljih nuklearnega ognja, ker velesile družno zmečejo ena v drugo jedrske konice. Ko zaobljeni televizorji obmolknejo in raketasti avtomobili obstanejo. Falloutova Zemlja sodi v vzporedni univerzum, kjer se veliko napovedi futuristov uresniči. Ljudje petdeset let v prihodnosti hodijo oblečeni v dežne suknjiče kot Humphreyji Bogarti, vozijo avtomobile na jedrski pogon in igrajo damo z domačimi roboti.
Delček tega rajskega okoliša uzreš na začetku, toda hitro prično tuliti sirene in z ženo ter majhnim sinom moraš bežati do najbližjega jedrskega bunkerja. Vendar dotično zaklonišče ni preprosta luknja v tleh, marveč eden od Vaultov. Posebnih zavetij firme Vault-Tec, ki jih je gradila z namenom ohranjanja civilizacije v primeru totalnega uničenja. Vsaj tako je pravil oglas. V resnici so bili Vaulti prizorišča eksperimentov na ljudeh! V enega so denimo zanalašč posadili enega samega moškega, dočim so vso ostalo populacijo predstavljale ženske. Ubožec. Mi pristanemo v Vaultu 111, kjer nas po sprejemu popišejo, dezinficirajo in – promptno zamrznejo.

Stoenajstka je namreč namenjena eksperimentiranju s kriogeničnim spancem, seveda brez vednosti testnih osebkov. Leta 2287 se nenadoma prebudimo iz prisilnih sanj in zgruntamo, da je šlo nekaj narobe. Ostali ljudje, vključno z drago, spijo z ribami. Sin manjka in vse kaže, da je bil ugrabljen. V bunkerju 111 imamo za družbo le še mutirane hrošče, zato odpremo masivna vrata zaklonišča. Nuklearna zima je mimo in pozdravijo nas nenavadno barviti ostanki Bostona na vzhodni obali. Čas je, da gremo ljudem povedat, da smo dvesto deset let po uničenju vstali z levo nogo in še nismo spili kave.

Specialen Fallout

Opisani uvod ni zgolj pripovedna uvertura, marveč v njem začrtamo lik, podobno kot smo to napravili v trojki ob odraščanju v kleti 101. Jutranje bolščanje v kopalnično ogledalo izrabimo, da izdolbemo obrazne in telesne poteze. Možnosti so mnogo obilnejše kot v prejšnjih delih in črpajo iz mmorpgjev. S potegi miške je moč nos podaljšati v krokarjevega in podbradek v tistega Marije Pozsonec. Dodaš nekaj opeklin od sončenja ter dve ureznini in imaš tako ljubko nagravžen lik, da se ti milo stori. Zlasti v ženski izvedbi, kajti igraš lahko z obema spoloma. Fajn zadeva, v kateri izgubiš ure.
Sledi izbiranje frpjskih statistik. Tudi štirkine slonijo na sistemu S.P.E.C.I.A.L., kar je kratica za sedem osrednjih lastnosti karakterja: moč, pozornost, vzdržljivost, karizmo, inteligenco, gibčnost in srečo. A tu se povezava s prejšnjimi deli konča, kajti spretnosti z orožji, vlamljanje in slično, so vrgli v koš! Odslej veščine nadgrajujemo zgolj in samo z izbiranjem perkov – samosvojih lastnosti. V Falloutu 4 ob sleherni doseženi stopnji dobiš točko, s katero odkleneš ali nadgradiš perk. Veščine segajo od premočrtnih, kot sta hekanje in umirjanje puškinega merka, do odpuljenih, kot je mysterious stranger, kjer imamo možnost, da se med bojem od nikoder pojavi zaveznik in postreli vse, kar se premika.
Omenjeni je veteranom znan in veliko perkov je predelanih starejših. Najdeš pa tudi nove, kot je šprintanje s strojnim oklepom naravnost v sovrage, ob čemer jih mečeš vsenaokrog. Perki so v enem od sedmih dreves, vezanih na osrednjo statistiko, in

Tudi četrti Fallout pri simuliranju življenja v postapokaliptični Ameriki ne razočara. Da bi dobil popust, sem se tu pražnje oblekel. Ampak izkazalo se je, da streže robot. Ni se pustil shekati in sem ga s kladivom.



Sovragi so na višjih težavnostih zahojeni in te z eksplozivi ter kritičnimi zadetki hitro pohabijo. Zato se približaš tiho in užgeš prvi, s čimer dobiš bonus. Veščе ciljanje headshotov pomeni veliko prednost.





Seveda je moč napraviti simetričnega lepotca ali femme fatale, ampak to je prelahko. Raje začneš z eno brazgotino, nakar čez uro dobiš ven mehiškega kriminalca.


Tudi v štirici jo lahko na slepo mahneš v katerokoli smer in slejkoprej boš naletel na zanimivost. Bodisi zaselke življa, bodisi skrite kotičke na nebotičnikih.



Nekateri kraji skrivajo pošasti, ki te z enim udarcem okrog kepe pošljejo za vekomaj spat, tudi če si v power armorju! Pomaga najtežje orožje, recimo jedrske bombe.



globlje kot so na veji, več pik mora biti vanjo vloženih. To pomeni dosti zbiranja punktov, preden dobiš fajn veščine. Na srečo napredovanje ni preveč počasno, ker levele zbiraš hitro. Tokrat stopenjske omejitve ni, razen če upoštevaš, da na 65.535-ti igra odpove. Ampak novi sistem je vsekakor drugačen in preprostejši glede na prejšnje. Se je Fallout potemtakem vendarle spremenil?

Protistrup osamljenosti

Prvi znanec, ki ga uzreš, je družinski robot Codsworth, ki mu je bilo dve stoletji presneto dolgčas, ker z gigantskimi podganami težko debatiraš. Zgovorni avtomat nas zna pozdraviti in izgovoriti široko bero angleških imen, vključivši Mr. Fuckface in Mr. Orgasmo. Codsworth je prvi od trinajstih kompanjonov, ki jih moreš vzeti s seboj na potep, žal zgolj enega naenkrat. To me je žulilo, saj je bila v prvih dveh Falloutih omejitev zrahljana, dočim si v trojki in New Vegasu mogel imeti enega humanoidnega *poleg* psa. Tokrat v omejitev šteje tudi pes, ki mu je kakopak spet ime Dogmeat.

Zelo kmalu naletiš na tega ljubkega nemškega ovčarja, s katerim se koj zaštekata. Urno naskoči raiderje in jih zamoti, da jih laže pihneš med oči, ter sovraga zavoha že na daljavo. Najti zna skrite zaloge priboljškov in lahko mu ukažeš, naj ti prinese predmetovje s težko dosegljivih mest. Kot velja za soborce v modernih igrah, ne more umreti, marveč ga sovrag zgolj onesposobi in se kasneje postavi na noge. To odpravi eno večjih nadležnosti iz predhodnikov, kjer je ščene rado kam padlo. Zdaj ga lahko brez skrbi uporabiš za tovorno mulo in nanj odložiš vse tri bazuke iz ruzaka.

Na kužka se navežeš in je ena od zvezd igre, zato je dodatno tečno, da ga moraš menjati z drugo osebo, če si želiš njenih ugodnosti. Kompanjoni znajo namreč vdirati v računala in ključavnice. Hkrati se ti vsi še vedno radi nastavijo pred noge, ko je najmanj treba – ko moraš odskočiti pred nastavljeno mino. GRRR. Pamet kameradov je sicer napredovala in znajo bolje spoštovati tvojo željo po prihuljenem gibanju. Nakar se Codsworth zatakne v poštni nabiralnik in ga ne spraviš stran niti, če ga tako užališ, da se gre kujat. Oziroma se samo hoče iti, ker je ŠE VEDNO ZATAKNJEN. Groza.

Odrezan jezik

Zavezniški liki, kjer so med drugimi še radovedna novinarka, nagnit robotski klon človeka in težko oklepljen član Bratovščine, premorejo hudomušne komentarje. Tu res seka ven značilni Falloutov humor. Ko ženska kompanjonka viha nos nad bližnjo pocestnico, cepneš od smeha. Posebno, če se z likom zapleteš v romantično razmerje! Ta so mimogredne zabavnosti, dočim igralno dobiš majhen bonus, če s partnerjem spiš. Nič eksplicitnega, v bistvu niti namignjeno ni kaj dosti. To ni Dragon Age ali Mass Effect. Pa več neumnosti ti zaveznik odpusti, če je vate do ušes zatrapan. Na primer genocid nad nič hudega slutečo vasico.

Kot velja za Falloute, je svoboda eden najpomembnejših elementov igranja, saj se lahko problemov v Bostonu lotiš s pregovarjanjem in krajami, nemara s hekanjem računalnikov v miniigrici ali z zelo velikim kladivom. Z našvasanimi bodicami. In plamenometom. Ob govorancah boš preživel dosti časa, a manj kot poprej, ker so dialoge zavozili. Nekdo je imel idejo, da morajo biti podobni onim v Mass Effectu, zato uzreš značilen vmesnik s štirimi možnimi odzivi. Poleg je običajno še peti, saj lahko sedaj odkorakaš iz pogovora brez pozdrava. Že številčna omejenost je neumna, ker se govori ne morejo organsko vejiti. Toda namečkoma ne veš, kaj bo tvoj lik rekel, ker vidiš zgolj okrajšane razlage v smislu da, ne, sarkastično, sovražno in podobno. Včasih stisneš 'da' in tvoj osebek zine tako neumnost, da se pokrižaš.

Vsebina pogovorov je mestoma na ravni in nekateri besedni dvoboji celo dosežejo legendarnosti, kot je bilo ustno mečevanje z rimskimi poveljniki v New Vegasu. Kljub temu pa so dostikrat pomanjkljivi.

BLONTNEŽ S PALCEM

Bržda si še prej kot na naziv Fallout naletel na njegovo maskoto, svetlolasega fantiča v modrem kombinezonu prebivalcev Vaultov. Vault Boy je v igri izum firme Vault-Tec, ki je gradila zaklonišča, in je bil namenjen slikovitejšim navodilom za trening bunkerašev. Sicer pa je plod Black Islovega dizajnerja Leonarda Boyarskega, ki si ga je zamislil po podobi skopuškega strica s škatle za igro Monopoly. Ljudje ga včasih mešajo s Pip-Boyjem, ki pa je povsem druga zadeva – zapestni računalniček. Ta je imel v prvih dveh Falloutih lastno maskoto, a so jo umaknili, ker se je modri fant tako proslavil. Obstaja tudi ženska inačica, Vault Girl.

Še ena bagatelca: najbolj znana fantičeva poza je tista z iztegnjenim palcem štiriprste (!) roke. Vendar ta ne pomeni strinjanja, kajti gre vkup s še enim detajlom: priprtim očesom. V primeru jedrske eksplozije naj bi človek s palcem ocenil njeno oddaljenost – če je goba manjša od palca, je bil na varnem. A to ni bilo res in je šlo le še za eno od Vault-Tecovih manipulacij.





Če je v prvo- in tretjeosebnem pogledu pomembna prstnična spretnost, v V.A.T.S.u vlada kocka, kot vidiš pri odstotkih možnosti zadetkov. Meriš lahko v posamezne okončine in kritični zadetki sovražnike onesposobijo, da recimo izgubijo orožje.





Ena osrednjih tematik igre je dejavnost Inštituta, ki v spanju krade človeške prebivalce Bostona in jih menja z robotskimi posnetki, tako imenovanimi synthi. Kamorkoli prideš, ljudje govoričijo o tem, so nasploh presrani in se iz paranoje celo streljajo.





ČISTO PRAVI PIP-BOY

Poleti je Bethesda za ogrevanje izdala mobidični špil Fallout Shelter, posrečeno free to play upravljalko bunkerja, kjer od strani gradiš v globino in nalagaš prebivalcem zadatke. Špil od izida redno posodabljajo in so že dodali Deathclawe! S Falloutom 4 pa so na mobilnike prinesli še navezo z igro. Na App Storu in Google Playju najdeš zastonjski app Fallout Pip-Boy, ki ti na mali zaslon preslika podobo inventarskega vmesnika. Po njem se je moč sprehajati dotikabilno in je spričo nerodnosti siceršnjega igrinega inventarja celo bolj uporaben, kot sem pričakoval.
Posebno reč pa so pripravili za zbirateljsko edicijo. V škatli je namreč pravi pravcati plastični posnetek zapestne naprave, v katero vstaviš smartphone in z navezo appa tako dobiš lastnega Pip-Boyja! Zadeva je prenerodna, da bi jo uporabljal med nabijanjem igre, sploh na računalniku, kjer je levi roki močno v napoto. A kolovratiti naokrog s takšnim onegajem je nekaj, kar so si najsrditejši privrženci vselej želeli. Edicija je še vedno na voljo prek spleta, zato jo poišči na uradni strani.

Vse prevečkrat ob preizkušanju izbir skrušeno uvidiš, da sploh ni važno, kaj blekneš, ker bo učinek na kvest enak. Zato je najbolje v slehernem dialogu izbirati zajedljivost, da se vsaj nasmeješ. Saj ne, da z namazanim jezikom ne moreš več doseči pomembnih preobratov. Še vedno jih lahko, a nians je zaznavno manj kot prej. Res škoda. Lastnosti karizme tako ni več smiselno preveč nabijati zaradi čebljanja. Ima pa po novem drugo vlogo: vodenje skupnosti.

Gradimo nov svet

Največja novost štirice se tiče igralčevih obrtniških veščin. Navdušujoče je moč prirejati orožje in oklepe ter variti droge. Ti puška s prirezanim kopitom ni všeč? Sploh ni problema – z dilco lesa napraviš večji naslon. Potem dodaš težji zaklep ter daljšo cev in naenkrat imaš v žepu ročni top. Z balističnimi tkaninami vojaško suknjo predelaš v jopič, ki ustavlja rakete. Na power armor, ki jih je zdaj malo morje inačic, našvasaš pest z električnim udarom, da roboti že ob pogledu nate ščijejo olje. A to je šele pričetek.
Na omejenem območju nekaj desetih lokacij v Bostonu in okolici lahko razgradiš vso kramo in preprosto postaviš lasten zaselek! V Fallout je prišlo grajenje postojank! Zadeva je urejena preko enostavnega vmesnika, v katerem odbiraš stene, pohištvo in drugo ter jih v prvi ali tretji osebi postavljaš v prostor. Zadeva je še okorna in zmožnosti so razmeroma omejene, saj je večina konstrukcij lesenih in kovinskih ter zelo malo betonskih. Toda za prvo silo je v redu. Napraviš zavetje pred radioaktivnimi nevihtami, pred bajto postaviš njivo, okoli pa obzidje z robotskimi strojnicami. Naselbine so namreč deležne napadov, kakor hitro v njih nastane omembe vredna zaloga dobrin!
V organizacijo urno zmečeš desetine ur, sploh ko naselja privabijo več prebivalcev, ki se tam nastanijo in ti pomagajo. Je pa tako, da bistvenega vpliva na pripoved to nima. Osrednjo verigo kvestov lahko končaš, ne da bi postavil en sam kandelaber! Poglavitna prednost razvitih na-



Power armorji so višek zaščite in za delovanje potrebujejo dragocene fuzijske baterije. Med raziskovanjem lahko zanje najdeš kamuflažne vzorce.

Aggressor po dvajsetih urah igranja ni še nikogar ustrelil, ker prideluje korenje.

83 ogromen in podroben svet ✔ uživaški boj ✔ še vedno veliko svobode ✔ humor ✔ nekaj res dobrih kvestov ✔ grajenje postojank ✔ pobebljeni dialogi ✖ mestoma slaba podoba ✖ neroden vmesnik ✖ številni hrošči in dolga nalaganja ✖ Bethesda



Pogovorni vmesnik v vsej kilavosti. Takšne opcije imaš v dvojki pri liku z IQjem sobne temperature, tu pa so povsod. Na srečo že obstajajo modifikacije.

selij je predvsem ekonomska: ponujajo zalogo zdravih živil in vode ter sčasoma ogromen denarni zaslužek. Toda obenem moraš dostikrat pomagati pri obrambi in vložiti veliko točk v drevo perkov karizme, ker lahko šele tako naseljence dobro organiziraš. Fajn noviteta, čeprav še ni izdelana.

Pisano uničenje

Bostonska zapuščina civilizaciji je najbolj barvita med Fallouti doslej. Prejšnji deli so bili vaje v razpoznavanju odtenkov rjave, to pot pa zreš navdušujoče scene iz futurističnih stripov. Zeleno obrobljene avtoceste in veliki rdeči nebotičniki – Bethesda si je kritike spranega sloga vzela k srcu. Bostonski okoliš je poln zanimivih lokacij, kot je stara lesena ladja, ki jo piratski robot z raketami predeluje za naskok na Kitajce. Ker pač. A ko ga primerjaš z modernimi odprtimi naslovi, rezultat ni tako zelo fajn. Far Cry 4, Just Cause 3 in posebno Mad Max so pokazali, kako prelestna so lahko velika ozemlja in v Bostonu bi si želel več. Posebno liki močno nihajo v kvaliteti tako videza kot animacije. Nekateri sogovorniki so umetelno izdolbljeni, dočim te pri drugih prime, da bi jih že zaradi grdote ustrelil v obraz. Res bo čas, da Bethesda vrže pogon, ki je risal tudi Skryim in igre pred njim, v smeti!

Podobno spremenljiva je raven kvestanja. Zadatki na rdeči niti so dostikrat plehki in jih spremljaš bolj zaradi prisile kot zabavnosti. Za dobrote moraš iti dlje in se lotiti stranskih nalog treh osrednjih frakcij: znane Bratovščine jekla, skrivnostnega Inštituta, ki dela robotske klone ljudi, in uporniških Železničarjev. Tam najdeš mnogo boljše prigode. Učiš robota čustev ali si nadeneš kostum, v katerem kot superjunak loviš nepridiprave ter po radiu poslušaš začudene odzive. Čudno je, da so v te spremljevalne pripovedi in dialoge avtorji vložili veliko več navdiha kot v osrednje, na videz igralno pomembnejše.

Diplomacija s kladivom

Kvestov se še vedno lahko lotiš na nepregledno število načinov in moralnih nians – lahko si zadrogiran preprodajalec mamil ali goreči vernik Bratovščine, ki na ukaz brez slabe vesti iztreblja zavržene robotske posnetke ljudi. Toda en vidik igranja v Falloutu kljub vsemu prevlada, ker ponudi največ užitka za najmanj truda, in to je boj. Pri Bethesdi so za pomoč poprosili avtorje Dooma in Quaka, Id Software, in učinek je zaznaven. Orožja so odzivnejša, spopadi pa so dobili dodatne plasti. Puške imajo več sekundarnih učinkov, kot je prekinjanje napadov sovragov. Nekatere moraš uporabljati na samosvoj način in denimo ročno polniti žarkovni strel. Najdeš impresivne reči, kot so ročni ladijski top, pihalnik strupenih injekcij in zamrzovalo. Spisek zverjadi obsega znan živalski vrt Falloutovega univerzuma: pošastne deathclawe, supermutante, raiderje in kup robotske nesnage. Toda vsi so zdaj bolj prefrigani. Bolje se izmikajo, vate zmečejo res ogromno ročnih granat in ti skušajo priti za hrbet. Povrhu vsega poznajo supermočne izvedenke, ki se jih moraš lotevati podobno kot šefov.

Mikastenje v realnem času je tako bolj uživaško kot prej, ko si bežal v način V.A.T.S., dejavno pavzo, kjer odločajo frpjski meti kock. Tudi ta je doživela prevetritev, saj zdaj čas zgolj upočasni, ne povsem ustavi, zato se moraš pri odbiranju ciljev podvizati. Ima pa novo kaprico: z zadetki polniš meter kritičnih strelov, ki ob sprožitvi zagotovi dvojno škodo. Oziroma ob pravih perkih, strelu presenečenja iz tiholazenja in še čem lahko stokratno. Skozi opisane mehanike je spopadanje zabavnejše in ko ugledaš sovražni kamp, nadvse rade zapojejo ognjene orglice. Pogovarjanje je za dolgočasneže.

Fallout se je spremenil

Posledično je Fallout 4 najbolj samosvoj doslej, hkrati pa ne čisto takšen kot tisti, v katere so se veterani zaljubili. Vse bolj gre v smer streljačine na račun frpjke, žal tudi zaradi podebiljenega pogovarjanja. Grajenje in upravljanje naselbin je štorija zase, ker je tako drugačno od siceršnje igre, hkrati pa ni nujno za njeno končanje. Toda nekje igra od prejšnjih Bethesdinih izvodov ne odstopa, in to je povprečna grafična ter porazna tehnična raven. Saj razumem, da gre za gigantski svet z navdušujočo količino detajlov, ki je zmožen požreti stotine ur. Jasno, da se bo našlo žužkovje. A v Falloutu 4 je res zarejeno na debelo. Vse od kritičnih napak, ki ti ne pustijo končati pomembnih kvestov, do grafičnih, kjer ti pes uide skozi steno. Za podgano na torti so nalaganja položaja dolga, vmesnik z inventarjem pa je že od trojke enak in neroden.

Fallout 4 je torej vreden denarcev in pričara zapomnljive trenutke. Toda poleg si govoriš: "Bethesda, Bethesda se nikdar ne spremeni."

Nadgrajevanje orožja in oklepa lahko močno poveča zmogljivosti opreme, zato si v naselbini hitro postaviš delavnice s tovrstnim orodjem. Po drugi plati ni več obrabe predmetov iz prejšnjih delov serije.



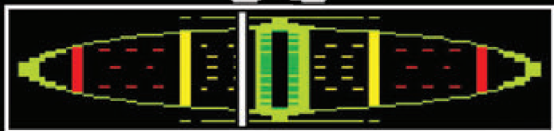


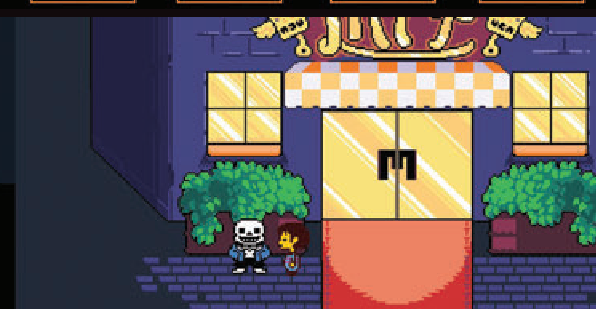




Undertale je videti kot tipski vzhodnjaški frp iz časa začetkov žanra. Podoba je sicer starikava, a vsebuje nebroj raznolikih krajev in likov. Osembitna muzika pa je legendarna.



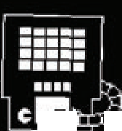






Bojevanje sestoji iz (neobveznega) udrihanja, pogovarjanja in čuda ukazov, odvisnih od situacije ter hitroprstnega izmikanja. Vsak spor se da z nekaj mozganja rešiti miroljubno.





What are robots made of?

Undertale

Klasično japonsko igranje vlog se čezmerno oklepa starinskih korenin. Žanra se vsakič lotim iz nostalgije, saj mi je že leta pri srcu, nakar bentim nad pomanjkljivostmi in časovnim vložkom, ki je navadno ogromen. Ni važno, ali je govora o dvajset let starem Final Fantasyju ali o čem bolj frišnem. Le redki predstavniki se uspejo ogniti tlačanskemu pobijanju monstrumov za EXP, premočrtni in zlajnani fabuli ter kalupnim likom. Sličnega mnenja je moral biti rosno mladi Toby Fox, ko je klamfal Undertale. Mali garažni špilčič se sicer odprto klanja legendam, kakršen je Earthbound. A obenem postavi ustaljene prakse na glavo, zabavlja čez stereotipe, razbija četrti zid in odžebra ganljivo povest, ki vselej elegantno poplesava med norčavostjo in temačnostjo ter kliče po večkratnem preigranju.

Izgubljeni deček

Spočetka je vtis mlačen, zlasti če si naveličan pikslaste starinske podobe, kakršne se poslužuje že preveč neodvisnic. Undertale gre v tem pogledu v skrajnost, z debelimi črnimi robovi na širokih zaslonih in grafiko, nad katero bi vihali nosove še v dobi NESa. Tudi na hitro predočeno zgodbovno ozadje je tisočkrat videno. Nekoč so ljudje bivali v sožitju s pošastmi, nakar je prišlo do vojne. Človeštvo je nadvladalo monstrume in jih izgnalo v podzemlje. A pečat je skrhan, tako da skozenj občasno zatava kakšna izgubljena duša, nakar ne najde več poti ven. Prav takšna usoda doleti junaka, ko se spotakne in pristane v ruševinah sveta pošasti.

Srečoma ne traja dolgo, da se prične kazati posebnost. Že v uvodnih minutah se narežiš, saj se tutorial roga v brk modernemu držanju za rokico – to namreč počne dobesedno! Nato se začno kot po tekočem traku vrstiti srečanja z odbitimi liki ter zmešanimi miselnimi zagonetkami. Vrnitev na površje bo mladega junačka popeljala skozi pet tematsko različnih področij, od zasneženih gozdov do ognjenih pustinj z obveznimi postanki v mestecih, hotelih, laboratorijih in jamah. Pot bo premočrtna, a obdana s skrivnostmi in postranskimi opravki ter zgovornimi prebivalci. Med njimi najbolj sekata okostnjaška brata, ki se dokaj neuspešno trudita postavljati prepreke. Tudi vsi neprijatelji, ki ga naključno napadejo, so čudaški in posebni, naj gre za filozofsko razpoložene sluzkote ali vegansko korenje.

(R)evolucija v malem

Zato ne preseneča, da je bojevanje primerno drugačno. Osnova je sila preprosta, s spopadi, ki te naključno zmotijo pri ptičjeperspektivnem vandranju po deželi in se odvijejo na ločenem zaslonu. So tipsko potezni, vendar jako posebni. Učinkovitost ravsanja je odvisna tudi od pritiskanja gumbov ob pravem času, slično Mariovim frpjkam. Izmikanje pa je nekajsekundna miniigra v slogu dvorazsežnih bullet hell streljank, kjer projektili letijo vsevprek. Ker se tematsko navezuje na nasprotnika, se v njej denimo ogibaš solzam cmeravega klobučarja.

Kleč leži v dejstvu, da prav nobenega zlobca ni treba ugonobiti. Udrihanje lahko opustiš in se obračunov lotiš miselno. Znotraj spopadov lahko namreč počneš čuda reči, odvisnih od situacije. Zdaj s pošastmi čvekaš, jih objemaš ter podiš, nato jih zafrkavaš, tolažiš in še marsikaj. Sploh je fletno, kadar frčeči vitezki, žabji princi in beholderji z astigmatizmom uletijo v skupinah in skušaš razvozlati, kako jih odgnati. Miniigra z umikanjem je prisotna v vsakem primeru in se prilagaja dogajanju, tako da miroljubno ravnanje vedno meša akcijsko ogibanje z mozganjem. Hecna žanrska zmešanka botruje hitroprstnemu izzivu, ki ga urno dojameš, a terja mojstrovanje in je uživantska. In ravno ko si prepričan, da si tepež poštekal, te preseneti kaka novost, tako da si vedno na robu sedeža. Najpogosteje se to zgodi med (pol)šefovskimi spopadi, kjer se režiš, stiskaš zobe in čudiš, od kod mulcu fantastične ideje. Takšna sta denimo gejevska viteza, ki ju moraš izbezati iz omare.

Preporod žanra

Sčasoma spoznaš, da so tudi pošasti človeške. Povest skozi ves humor pokaže kompleksno temačno plat, ki je svetlobna leta pred znucanim bojem med dobrim in zlim. Preobrati proti koncu ne obrnejo na glavo le štorije, temveč jim uspe nekaj edinstvenega. Spremenijo dojemanje iger in vlog v njih na splošno. Odkopljejo najgloblje zakoreninjena pričakovanja in našo omiljeno digitalno zabavo prikažejo v drugačni luči. Še jasneje to storijo ob hudo priporočljivem drugem in tretjem skozihodu, ki bosta drugačna in odvisna od prejšnjih. Sedemurni Undertale ima le en shranjen položaj in ni ga moč izbrisati, zato odločitve ostanejo s tabo po končanju.

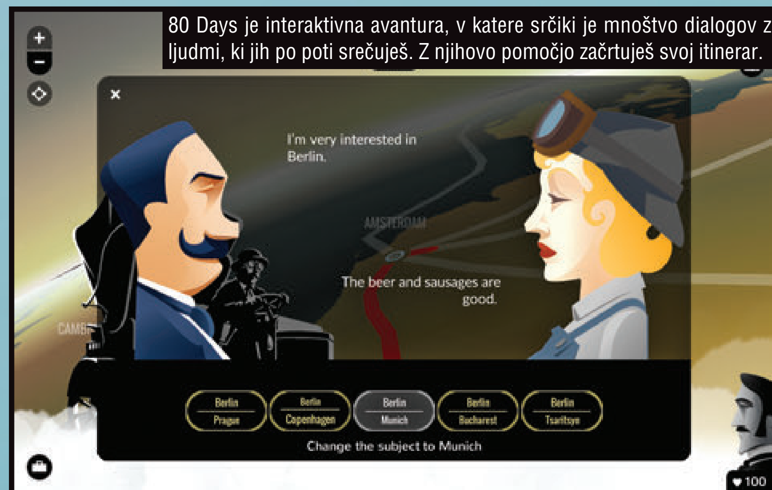
Res je, da podoba na vsakem koraku kaže, da je skoraj vse plod dela enega človečka. A obenem je ustvaril kup zares spevnih čiptjunastih osembitnih komadov, ki so na nivoju najbolj zapomnljivih iz bogate zapuščine žanra. Če te pretirana retrozunanjost ne moti in jrpgjev ne sovražiš iz dna duše, Undertale preprosto moraš izkusiti. Verjemi, da ima njegov minimalizem smisel. Ker čuti niso preplavljeni na vsakem koraku, pušča dovolj prostora domišljiji. Košta pa le desetaka, tako da je najbolje, da si omisliš kar dva, še enega za prijatelja.

Še en povprečen drobižen japonski frp? Nak, Kavbojc in vsa industrija dobita streznitven šamar od nadarjenega mulca.

87

domiseln bojevalni sistem ✔ nenavadni liki ✔ zvrhan pehar norih idej ✔ le pretirano starinska zunanjost ✖

Tobyfox



80 Days je interaktivna avantura, v katere srčiki je mnoštvo dialogov z ljudmi, ki jih po poti srečuješ. Z njihovo pomočjo začrtuješ svoj itinerar.



S pametnim mešetarjenjem po tržnicah ustvarjaš dobiček, določeni predmeti pa ti rabijo v konkretnih situacijah. Recimo krznen plašč in kučma v Sibiriji, brrr.



Z izbiro dolgih, časovno ugodnih linij navidez pristaneš na manko avanture v zameno za učinkovitost. A vlak se pokvari, kamele štrajkajo in nobena trasa ni za betežne.



Ker greš okoli sveta proti vzhodu, prištediš en dan. Poanta ni v vernem sledenju dogodkom iz knjige, toda občutek, ko ti ravno to reši rit, je vseeno neprekosljiv.

80 Days

Verjetno ni bralca Jokerja, ki ne bi kot frkolin požrl vsaj ene od Vernovih bukel. O potovanjih na Luno, v središče sveta, v morske globine in še kam. Tistih, v kateri sta se prepletala občutek verodostojnosti laboratorijskega dnevnika in napetost akcijskega romana. Z njimi je francoski pisatelj postavil žanrske temelje znanstveni fantastiki in kasnejšemu steampunku, ki gradi na futuristično navdahnjeni viktorijanski dobi. Te baže je tudi pričujoča bralna avantura. Jeklene ptice, ki v drobovju prevažajo ljudi, potopne lokomotive in uporaba avtomatonov, sparjena z geopolitično podobo sveta iz 1872. Vse to se znajde v kolesju najboljšega grafičnega pogona – domišljije.

Gospodar in sluga

Zaplet se ohlapno prilega romanu V 80 dneh okoli sveta. Phileas Fogg v londonskem klubu sklene dvajset tisočakov težko stavo, da bo v osemdesetih dneh prepotoval zemeljsko oblo. A ker so gospod prefini, da bi si mazali roke s prenašanjem prtljage, s sabo vzamejo lakaja Jeana Passepartouja. Prav slednji odvija zgodbeni klobčič in z izbiro dejanj ter pogovornih izmenjav potiska zgodbo v željeno smer. Nobenih uporab predmetov ali puzel, torej, marveč uživanje v interaktivni pripovedi. Pot je docela odvisna od igralca in iz vsakega mesta se lahko možaka podata na vsaj dve destinaciji. Treba je le merkati tri komponente: čas, funte in Foggovo zdravje.
Dvojec iz kavarne zdirja naravnost do King's Crossa, od koder namerava s podvodnim vlakom odriniti proti Parizu. In že sta pred prvo od mnogih odločitev: se zavihteti na vagon brez vozovnice ali v miru nabaviti karte in počakati na naslednji vlak. Izbire so vselej dvorezen meč. Prenočiti utegneta v sumljivi beznici, kar na zdravje bacilofobičnega Phila vpliva bolj blagodejno od vedrenja pod mostom.

A povsem verjetno ju bodo še pred svitom oropali, nakar se bosta morala za denarce udinjati v kakšnem prekarskem fohu. Začetni štirje tisočaki za potne stroške in džentelmensko hotelsko nastanitev nikakor ne zadoščajo. Gotovino lahko dvigata v bankah, kar je ziheraška, a zamudna opcija. Lahko pa med mesti glede na povpraševanje preprodajata dragotine. Dostikrat so na voljo tudi bolj nenavadni pristopi: Jean si nadane boksarske rokavice, Fogg pa prične pobirati stave nastavljenega dvoboja. Mehkužni premič je krhkega zdravja, zato se splača po po eksotičnih glede jedilnika odločati zelo konzervativno. Če ga kolera za teden položi v posteljo, bo pravočasna dosega cilja skoraj nemogoča. Je pa res, da ju neprilike pestijo v vsakem primeru. Samo en nepazljivo izbran odziv in zadrogirana se znajdeta na prisilnem križarjenju čez Pacifik v Honolulu. Povsem verjetno je tudi, da zrakoplov nenapovedano zgrmi v sredo oceana in cepneta med domorodce. Tosortne zagate jima, čeprav na licu mesta niso usodne, rade prekrižajo načrt povratka. A spoprijemanje z izzivi, ki jima jih v brk meče špil, je vsaj toliko zabavno kot lovljenje časovnega okvira.

Trier se neha vrteti po stolu in Jules obračati po grobu. Končno dostojen poklon velikanu ZFja.

85 odlična, razvejana štorija ✔ preprost, intuitiven koncept ✔ vzdušje, ob katerem pozabiš na RL ✔ občasne zagate z nadzorom ✖ Inkle

Lépo mi govori

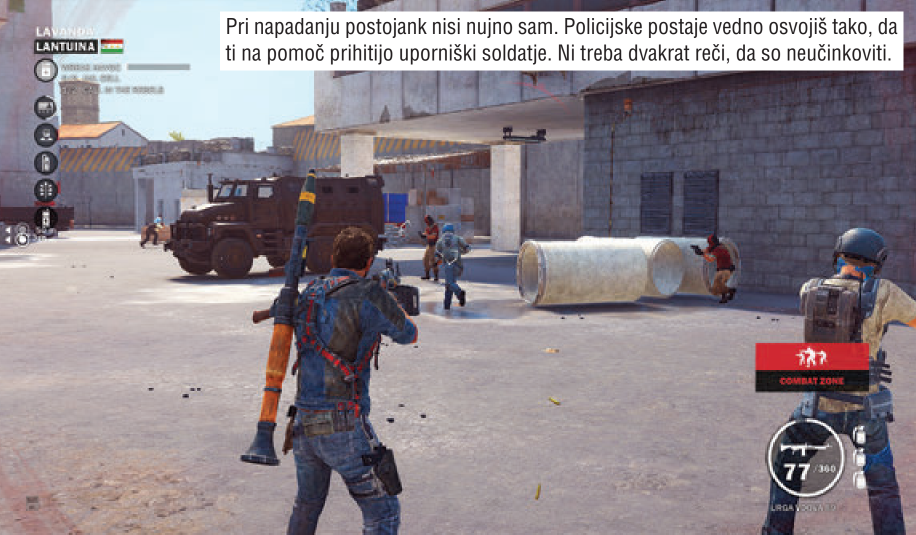
Gradnik, ki 80 Days zares proslavi, je zgodba. Ta je tako obširna, da je ob enem skozihodu odkriješ le delček. Odločitve dejansko vplivajo na potovanje, in to na logične, predvidljive načine, ne s skrivenčeno, poenostavljeno logiko klasičnih pustolovščin. V Avstriji francoski strežaj prenaredi svoj naglas v angleškega, ker so rane napoleonskih vojn še vedno odprte. Če pa se preobleče v džentelmenska odela, bo laže prepričal voznika v zgodnejši odhod. Takih primerov je nabroj in količina možnosti te, vajenega zgolj navideznih nelinearnosti, čisto posesa vase. In ko bosta prvič zamudila vrnitev na rodno grudo, ni hudega, kajti takoj se lahko podata na novo, povsem drugačno popotovanje. Namesto vlaka skozi Azijo, se lahko skobacata na beduinske mehanične kamele ali pa najameta kapitana Nema in njegov Nautilus. Ob tem so liki ubesedeni celostno in ne zgolj kot avtomatizirani statisti s par lakoničnimi stavki za odgovore. Sklepati moreta prijateljstva in se zaljubljati – nemogoči niso niti homoseksualni skoki čez plot za eno noč.
Ni pa zgodba samo obsežna. Kvaliteta pisanja je takšna, da te kot Proustova magdalenca vrne v otroštvo za kuhinjsko mizo, ko si med kosilom pridno obračal strani fantastičnih prigod Julesovih sanjačev. Navsezadnje se je 80 dni kot eksotika uvrstil med najboljše romane 2014 po izboru britanskega Telegrapha, ker je preprosto 'sijajen'. Takisto je krasna zvočna podlaga in metropole te z zvoki parnih strojev ter mestnega šččebeta posrkajo vase. Nekul znata biti edino na trenutke pretirano minimalistična grafična podoba in rahlo okoren nadzor. A končnega vtisa to ne skazi. Ta potep okoli sveta je vatel kakovosti, ki se mu bodo morale ob bok postaviti vse nove tekstovnice. Za 10 evrov na računalniku in 5 na Androidu ter Applu.



Just Cause 3 je razturaška arkada z uležano strukturo napadanja oporišč in reševanja ljudi. Tale starec hoče vse mogoče, Rico pa mu podari – življenje …

Just Cause 3





Pri napadanju postojank nisi nujno sam. Policijske postaje vedno osvojiš tako, da ti na pomoč prihitijo uporniški soldatje. Ni treba dvakrat reči, da so neučinkoviti.



Vozna fizika ni najbolj zanimiva, je pa čisto enostavna in kmalu driftaš kot pro. Različnih avtov je kar dosti in lahko jih voziš v garažo ter jih nato instantno kličeš.

Danes sta me ob šestih zjutraj vrgla pokonci lajež sosedovega psa in dretje gosi na drugi strani ceste. Ker sem vljuden Slovenec, ki neguje dobrososedske odnose, se nisem ne razburjal ne maščeval. Toda če bi bil čefur Rico Rodriguez iz Just Cause 3 – *madre mia*, tedaj bi bila pesem drugačna! Kot vročekrvni južnjak ne bi imel nobenih zadržkov glede tega, da bi s šotganko razstrelil plinski rezervoar na dvorišču nevljudnega individuuma in nato smehljaje opazoval buhteče plamene, ki goltajo domačijo. Ali pa bi razgrajajočim živalim z večnamensko izstreljevalno žico spel gobce ali kljune s perutmi oziroma tacami in se rolal ob tej komiki. Hmja. Zato pa imamo igre.

Pazi, ricovska inkvizicija!

In Just Cause 3 je sceloma igra – barvita, neresna, odbita, zabavna arkada v širnem, svobodnem svetu, po katerem se svobodno voziš in spreletavaš. Izdelku švedske hiše Avalanche ni prav nič do tega, da bi poglobljeno razglabljal o čemerkoli, odslikaval življenje, tvoril prispodobe in raziskoval človeško dušo. Tuja sta mu celo parodiranje in satira v slogu Grand Theft Auta, po čigar igralnem modelu se močno zgleduje. Veliko bliže mu je to, da njegov glavni junak izvleče mitraljez in vrže v luft vojaško oporišče, nakar z mesta zločina uide s helikopterjem. Na baumgartnerski višini se nato vrže iz njega, pikira do bližnjega mesta, izvleče padalo, pristane na strehi avtomobila, ga ukrade in med drvenjem do naslednjega cilja zbije ducat naključnih pešcev. Ki so mu dejansko hvaležni, saj jih je pokončal sam Rico Rodriguez, heroj revolucije in ikona boja proti generalu Di Ravellu. Ta umazani diktator si je podjarmil Rodriguezov dom, izmišljeno sredozemsko otočje Medici, in na Ricu je, da osvobodi ozemlje ter ljudi.
To bo storil v okviru zgodbe, ki si ta naziv zasluži zgolj pogojno. Osebki na zaslonu, izmed katerih marsikaterega poznamo od prej, se sicer pogovarjajo. Denimo mrki Rico, njegov čudaški prijatelj Mario, pritegnjena znanstvenica Dimah, CIA-agent Tom Sheldon in sam diktator v titoistični beli uniformi, ki ima rad olive, vino ter samomore nesposobnih pribočnikov. Vse skupaj pa se suče okrog skrivnostne snovi bavariuma (resno), ki je general ne sme nadzorovati. A da bi temu neurejenemu kupu dogodkov in dovtipov, vključujoč suvanje v jajca, rekel fabula, bi moral biti precej v rožicah. Toda hej, koga ob dveh zjutraj na žuru briga, če imaš accent ali ne? Šteje samo, kako migaš in ali ga boš še dolgo orenk sral. In Rico ga, *caramba!*, srati vsekakor namerava.

Sreča brez vrvice

Kakor minula dela, zlasti proslavljena dvojka, je Just Cause 3 najbolj vesel, ko ti sname uzdo. Po nekaj kratkih tutorialih se pred tabo razprostre celotno medičejsko otočje. Ozemlje je tako orjaško, da čezenj celo z reaktivcem ob polni hitrosti drviš več minut, kaj šele z avtomobilom (dokler ne naletiš na morje), helikopterjem in gliserjem. A ne glede na to imaš praktično neomejeno svobodo. Lahko se držiš premočrtnega niza glavnih misij ali ga čisto prezreš in greš preprosto osvobajat premnoga mesteca in baze.
Če tako želiš, si v nekaj minutah na dobro branjenem severnem otoku (glavnega oporišča vseeno dolgo časa ne moreš učinkovito napasti). Tja denimo priletiš s civilnim zrakomlatom, vpadeš v bazo, tečeš do lovskega aviona in vzletiš, preden se kanalje ovedo, nakar jim daš tinte piti z lastnim raketirnim sredstvom. Ali pa si ga vzameš na izi in se držiš manj opasnega juga, kjer na špagetasti obali najdeš mnoge skrivnosti, od kresa v poklon Dark Souls do velike gumijaste račke, ki jo uporabiš namesto jahte. Izbira je tvoja kot v malokaterem drugem špilu.

Ko raznese nakupovalni voziček

Vendarle je recept za osvojitev kateregakoli območja nenehno enak. Za stoodstoten nadzor in prihod kolegov upornikov je treba razčefukati sleherni objekt, označen rdeče. Od električnih transformatorjev in cistern z gorivom prek visokoraslih anten in radarskih posod do vozov z rudo ter mašinerije za njeno pridelavo. Tu pride do izraza zapretiravana fizika, ki poudarja neresnost igranja. V Just


Letenje z wingsuitom je uporabno za hitro prečenje velikih razdalj. Spretnost v njem izkažeš v postranskih misijah, v katerih za točkovni rezultat ciljaš kroge.



Mediteranska mesta so lepa, a daleč preveč enolična in drug drugemu podobna. Jako čudno je, da lahko brez kazni povoziš slehernega civila ali sovojaka.

Cause 3 je vse nagnjeno k temu, da urnebesno vzcveti v živopisanih plamenih, četudi za to pravzaprav nima razloga in gre le za zidove in kovinske trame. Če pa je zraven še kaj resnično eksplozivnega – uf, tedaj zublji zasedejo ves ekran, deli razpadlih objektov pa ob epskem bobnenju frčijo vsepovprek. Prav smejal sem se, ko sem bral, kako so vodstveni pri Avalanchu težili ustvarjalcem te plati. “Hočemo večjo eksplozijo!” /programer jo naredi. “Večjo!” /programer jo naredi. “ŠE VEČJO!!!” /špil se zruši, ker ne more shendlati bremena. “Evo, to je to.”
Kako to storiš, je spet povsem na tebi. Uporabiš lahko številna orožja, od strojnic do bazuke in ročnih bomb … splezaš v kabino enega od mnogih vozil, med katerimi so za destrukcijo najbolj uporabni tanki z neskončno zalogo granat in raketirajoči bojni helikopterji … zasedeš statični top, ki se ne segreje niti ob četrturnem neprekinjenem nažiganju … se potegneš na letečneža in na glavo obešen z njegovega trupa prerešetaš vse na cesti … ali se zatečeš k Ricovi zvesti prijateljici, še od prej znani jekleni špagi. Z njo povežeš dvoje objektov, nakar ju povlečeš enega k drugemu, kar ima lahko zanimive rezultate. Človečka pritrdiš na zid, od koder mu ni rešitve, odpreš vrata zabojnika, ustvariš toliko sile, da se podre stražni stolp, potegneš eksplozivni sod k velikanskemu zbiralniku goriva, nič hudega slutečega jelena katapultiraš v dolino. Medtem ko je imela dvojka na vsaki reči le eno točko za pripenjanje žice, jih je zdaj dosti več, poleg česar ti je omogočeno izpljuniti do šest kablov. Na ta način ustvariš presežek sile ali spleteš mrežo, skozi katero ni prehoda. Ali kar tako, ker lahko.

Balona nimam, ostalo pač

No, najbolj osnovna in pogosta raba zajle je še vedno ta, da se nekam potegneš. Tako se po luftu preneseš k tanku ali zrakomlatu in si ju prisvojiš oziroma s serijskim oprijemanjem po tleh brzopeto zbežiš pred točo krogel. Naprednejša je raba padala in umetnih kril, wingsuita, za kar moraš pridobiti nekaj občutka, a ti kmalu preide v kri. Ob slehernem potegovanju se lahko z rabo padala dvigneš v zrak, kjer nato z nekaj izvežbanosti ostaneš neomejeno in se vmes potegueš naprej z zapikovanjem žice ob hribe, hiše ali tla. Tovrstno jadranje je počasno, zato lahko v zraku preideš na krilato drsenje.
Padalo in wingsuit imaš na razpolago od samega začetka, saj Cause kar poskakuje od želje, da bi ti čimprej potisnil v roke vse igračke, ki jih ima. Rico pa na poti pridobi še dodatne veščine, na primer granate, ki eksplodirajo ob dotiku, nitro in povečavo strelskega pogleda za vsa krepela. Zanimivo je, da izkušenjske točke za to dobiva le ob opravljanju stranskih zadolžitev, ki tako postanejo vse prej kot zanemarljiva. Tako se bolj posvetiš vožnji štirikolesnika ali motocikla na čas, zaletavanju v pregrade, preciznemu letenju skozi nadzorne točke … Bolj kot je Rico nadgrajen, laže opraviš osrednji kvest. To za manj spretne ni zanemarljivo, saj izbire splošne težavnosti ni.

Širina namesto globine

Nekaj časa je Just Cause 3 pravi GOTY. Otočje je ozemeljsko raznovrstno, od toplega juga do sneženega, goratega severa, in vizuelno prekrasno, z nemogoče modrim nebom, živordečimi makovimi polji ter mediteranskimi hišami. Teh ni moč razdejati, se pa zruši marsikaj drugega in še nadgradi megaraztur iz preteklih delov ter stare sorodnice Red Faction: Guerrilla. Svoboda početja pa je osvežujoča, kajti ni le, da ti je nemudoma vse dostopno, mnogo je načinov za dosego ciljev. Če ne gre klasično strelsko, bo nemara šlo s pripenjanjem žice, doboditvijo boljšega vozila ali celo s samomorilskimi naleti. Ti so običajna praksa, saj ko nekaj uničiš, se stanje po oživitvi ohrani. Itak je nadzornih točk zadosti, med osvobojenimi kraji se je moč brž seliti in brez večjih omejitev priklicati osvojeno opremo, naj gre za strojnico ali tank.
Problem nastane, ko se radost poleže. Če ne sodiš med tiste, ki na YouTube pošiljajo smešne posnetke lumparij, igranje kmalu postane zelo enolično. Je že res, da se običajnim soldatom pridružijo bolje oklepljeni, pa taki, ki se izmikajo s prevali, in oni, ki nosijo minigun. Istočasno baze pridobijo na razgibanosti, vsebujejo notranje prostore in zahtevajo pretikanje stikal za odpiranje vrat, za katerimi so ključnosti. Vendar sta odstranjevanje sovražnikov in demoliranje objektov plitka in zato ponavljajoča se. Enako kot v prejšnjem delu, od katerega trojka ni baš bistveno napredovala.

Rodriguez trol

Prvaki duhamornosti so mesta, kjer je treba venomer uničiti vse oglasne deske in zvočnike, izključiti razglasni sistem, ubiti poveljnika, zrušiti Ravellov kip, osvojiti policijsko postajo in razobesiti zastavo. Tu se sicer razgibani tempo povsem ustavi, zato je občutek še tolikanj bolj nenavaden. Nedolžna niso niti oporišča, kjer sem kar nekajkrat kot blesav iskal še zadnje generatorje in se otepal iz niča pojavljajočih se strelcev. V drugo, peto in deseto je bilo še zabavno, v trideseto pač ne več. Tudi zato je občutek organskosti sveta dosti manjši kot v GTAju. In ko nekaj osvojiš, tisto ostane tvoje, saj so generalove sile povsem statične. Ob tem ni ne večigralstva ne sodelovanja. V zameno si deležen osveževanih spletnih lestvic za vse mogoče, od časa, preživetega med padalstvom, do najvišje hitrosti v avtu.
Čez nekaj ur tega primerjanja z neznanci širom sveta nisem več niti gledal. Raje sem preverjal, če so dali na plano zaplato, saj gladkost nemalokrat krepko pade celo na močnem računalu. Kaj šele na playstationu in xboxu, ki sta deležna še neprijetno dolgih včitavanj po smrtih. Tudi zato Just Cause 3 ljubiteljem razturja v odprtem svetu priporočam šele, ko bo cena polovična in ko bodo izdali jerbas popravkov. *¿Comprendes, cabron?*

***Sneti** Avalanchu kaže :ava: za veleuničenje, ki bi ga bili veseli islamisti, krega pa jih na rovaš dolgoživosti polnocenovnega izdelka.*

69 **gromozanski razčefuk ✔ svoboda gibanja in uničevanja ✔ obilo početja ✔ plitka, razvlečena in kmalu duhamorna ✖ nezloščenost ✖** Avalanche / Square Enix



Reaktivno letalo je izvrstno za uničevanje sovražnih oporišč. Dobiš ga tako, da se enostavno zapelješ do baz na severu. Pazi le na protiletalsko – prej jo shekaj.



To je najbolj tipični prizor – Rico, ki bljuva svinec, in okolica, ki med obilnim plamenenjem frči v luft. Bencinske črpalke recimo eksplodirajo v več fazah.

Lost Horizon 2

37 *LordaFebota nacisti in nordijsko bajeslovje zanimata. Ta igra pač ne.*

Deep Silver


Lost Horizon 2 je klasična pustolovščina, vendar slaba.


Zadnji del v nekem starodavnem svetišču je niz igralnih in zgodbovnih nesmislov.

Duh Indiane Jonesa je bil v Lost Horizonu nezgrešljiv: neustrašen raziskovalec, ki z nacisti za petami išče pot do mitske doline Šambale. Nenapredna pustolovščina je sicer temeljila zgolj na verižnem rokovanju s predmeti, toda v svoji 'indyjevskosti' je bila vseeno dovolj privlačna in solidno izvedena. Zdaj je vojne konec, toda duhovi so še vedno prisotni. Nacisti so vodili (izmišljen) projekt Wotan, ki se je bavil z nordijskim bajeslovjem in iskanjem prehoda v Asgard, prebivališče bogov. Vendar niso bili zmešani samo Nemci. Njihov kvest nadaljuje KGB. Sovjetskim agentom po naključju križata račune Fenton in njegova najstniška hčerka, ki ju sledi do bajeslovne dežele vodijo od Egipta prek Moskve do Islandije. Igra torej spominja na serije Broken Sword, Secret Files in podobne raziskovalnice ancientnih skrivnosti, v katerih junaček ali par skače po različnih koncih sveta, kot da gre za sosednje ulice. Žal pa so Nemci to pot zasrali, kajti nadaljevanje je bistveno slabše in docela nepriporočljivo.

Skupna točka teh avantur je veliko zanašanje na uporabo inventarja, zlasti za čisto banalne probleme, ki ne gredo vkup s širokopoteznim reševanjem sveta. Recimo polaganje kovanca na tračnice, da s sploščencem zrahljaš nek pokrovček v Leninovem mavzoleju. Ampak umetnih situacij in nelogičnosti smo pustolovci navajeni. Tudi tukaj je na vsaki lokaciji kup predmetovja, iz katerega protagonista izdelata toplotne balone (vrečke + sukanec + češarki), lok (voda + lesena palica + (diamant + najlonke) + šprikla) in slično. Nekatere uganke bi morda bile zanimiv izziv na večjem prostoru. Tako pa si največkrat omejen na zaslon ali dva z malo vročimi točkami, zato tistih par kombinacij v hipu preklikaš. Pri lahkotnosti gre Lost Horizon 2 celo tako daleč, da je rešitev brez kazni dosegljiva kar znotraj špila. Odveč je poudarjati, da je vse skupaj povsem enorešljivo in premočrtno. Edina občasna kao odmika, a brez globlje vloge, sta sodelovanje dveh likov in tempirane zagonetke.

Odvijanje je brezvezno, neintrigantno in razdrobljeno na mikrolokacije. Vendar to ni edini minus. Najbolj pogosto opravilo v tej sorti špilov je klikotanje po zaslonu s predmeti v smislu uporabe. Da bi vsako kombinacijo, četudi neposrečeno, spremljal poseben komentar, je odveč pričakovati. Ampak tukaj so odpravili celo klasični "I cannot do that" in edini odziv je tečen error pisk. Nasploh so opisi vsega izredno pičli. Dialogov je takisto le za vzorec, knjig, zapiskov ali dnevnikov, ki bi razkrivali dogajanje ali dajali namige za starodavne puzle, pa sploh ni. Malo besedila pomeni malo razlage, kar je za tako historično-fantazijsko tematiko nezaslišano. Zakaj ne bi mogel iz igre izvedeti zanimivosti o nacističnih okultnih eksperimentih in vikinški mitologiji?

Dobra ni niti tehnična izvedba. Govor je dobesedno le prebran, brez trohice doživetosti, podoba pa nesimpatična. Slednje gre tudi rovaš 3D-pogona Unity, s tem, da določena dejanja sploh niso animirana, marveč se kar 'zgodijo'. Špil resda podpira joypad, vendar je upravljanje z njim mnogo bolj okorno. Skratka, vse je izdelano polovičarsko in zelo verjetno je, da so imeli avtorji širše vsebinske ideje, a jih niso izvedli. Kaj je botrovalo očitni podhranjenosti, ne vem, toda sodba je še toliko bolj nemilostna, ker ne gre za budžetni izdelek. Digitalno verzijo si upajo tržiti za, reci piši, neverjetnih 40 evrov! Za ta denar dobiš dve novi boljši pustolovščini.

JAGA RAZISKOVALCEV

Priljubljena digitalna igra s kartami Hearthstone je dobila tretjo enoigralsko razširitev, League of Explorers. Sneti preveri, če se v artefaktske odprave neustrašnih in prismuknjenih pustolovcev splača vložiti goldinarje.



League of Explorers je kul razširitev, ki prinaša številne zanimive karte. Gospod Finley zamenja herojevo moč – zamisli si aggro šamana z lovčevimi puščicami. Desni pa da na izbiro tri hude artefakte.

Uradno sicer ni znano, koliko ljudem od več od tridesetih milijonov, kolikor si jih je naredilo račun v Hearthstone: Heroes of Warcraft, je ta spletna kvartopirščina vsakodnevna spremljevalka. A prepričan sem, da se jih v Blizzardov servis vsakodnevno prijavi več milijonov. Če drugega ne, za partijico proti frendom s seznama ali naključnežem, s čimer vsak dan izpolnijo nov igralni cilj in so nagrajeni z virtualnimi zlatniki.

Malo pa ni niti takih, ki so pripravljeni za podobice vreči prave solde – še zlasti, ko izide nova 'solo adventure'. Doslej smo bili deležni dveh, Curse of Naxxramas ter Blackrock Mountain, in vsaka je v zbirko dodala robo, do katere drugače kot z nakupom ni moč priti. (S tem se ta vrsta dodatkov razlikuje od brezplačnih Goblins vs Gnomes in Grand Tournament, kjer karte dobiš naključno v paketkih.) Če si plačal 18 evrov za vse skupaj ali 6 evrov oziroma 700 zlatnikov za posamična 'krila', ki so se odpirala tedensko, si bil deležen nekaj bistvenih podobic, denimo Sludge Belcherja in Death's Bita v Naxxu ter Emperorja Thaurissana in Grim Patrona v Blackrocku. Mnogi kupčki brez tovrstnih kart sploh ne funkcionirajo, zato resnejši igralci samotarske razširitve privzeto kupijo. Isto velja za League of Explorers, ki ima najmočnejši vpliv med solističnimi odpravami doslej.

ŠIROM DOMIŠLJIJSKE OBLE

Zasnova je prepoznavna: po nakupu se v meniju Solo Adventures pojavi nova postavka s tremi podkategorijami. To so običajni in herojski mimohod šefov ('heroic' pomeni močnejše izvedenke glavarjev) ter po en izziv za vsakega od devetih poklicev. Pri teh dobiš vnaprej pripravljen kupček in na tebi je, da ga izkoristiš za poraz danega župana. Največ slednjih čaka v štirih krilih s po tremi mofoti, ki jih je treba potolči. Ko to storiš z vsemi tremi, dobiš nagrado – nove karte. Tematika je tokrat arheološko-pustolovska, in sicer spremljamo člane Lige raziskovalcev aka Explorer's League, frakcije, ki jo je World of Wacraft uvedel v razširitvi Lich King. Srečamo njene člane iz WoWa, kot je škratelj Brann Bronzebeard, pa tudi sveže like, na primer gosposkega avanturista z monoklom Finleyja Mrrggltona in ameriškega butca Rena Jacksona.

Zdrave zgodbe seveda ni, bolj gre za niz zafrkancij in enovrstničnic, ob katerih pa se kot vedno nasmeješ. Da se plačnik ne bi počutil nategnjenega, poglavarji v normalni inačici niso ne prefrigani ne težki. So pa domiselni, začenši z egipčansko nakazo, ki ji je treba suniti palico ("Ooh, a long and shiny rod!" - Reno), da jo narediš ranljivo, do rudnika, od koder je treba uiti v desetih izmenah. Druga pesem so herojske inačice šefov, a zanje dobiš samo lične hrbtne strani kart. Skozi vsa štiri krila v normalni verziji si tako dokaj hitro in tudi ob poklicnih izzivih ne zašvicaš. Na ta način imaš kar najhitreje priložnost, da pridobljene karte uporabiš v tekmovalnem večigralstvu, srži Hearthstona.

RIBAKOVE ŽLEHTNE OČI

Okolje ali meta(game), kot bi temu lahko rekli bolj fensi, se je s prihodom Lige raziskovalcev kar spremenilo. Predrugačili so se številni obstoječi kupčki, kot je zoo, in vnovič so prišli v ospredje nekoliko zapostavljeni poklici, recimo rogue. Skeletni dinozaver Unearthed Raptor, ki kopira efekt deathrattle, je fantastično krepelce v orožarni tega najzahtevnejšega poklica v HSju. Takisto so nastali novi arhetipi. Za to je v največji meri odgovoren sam Reno Jackson, kerlc 4 / 6, ki ti povrne vse zdravje, če imaš v kupčku le še po en primerek sleherne karte. Tako so se žuru pridružili 'highlanderski' decki s samimi različnimi primerki. Na svoj račun so vnovič prišli tudi zobati ribaki murloci, ki v slogu mechov in MTGjevih sliverjev krepijo drug drugega. Paladinova karta 'Anyfin Can Happen' tako oživi sedem umrlih murlocov, kar rabi kot izvrsten finišer in nadalje širi arzenal svetlobnega vojščaka.

Nenavsezadnje k pestrosti pripomore nova mehanika discover. Ko igraš karto z odkrivalnim učinkom, dobiš na izbiro tri naključne podobice v okviru danega pogoja, recimo take za en kristal ali dva. Vrednost! Čeprav bi si mislili, da bo zaradi tega njegova svetost RNGeezus imela še več vpliva, da bo torej sreča še bolj vplivala na izide, se to ni nič kaj povečalo. Ob tem se je okolje po zaslugi League nekoliko upočasnilo, tako da so agresivni kupčki manj ubijalski in je več prostora za razvoj ter kontrolo. Zaradi tega so se vrnile nekatere zamrle karte, kot je Faceless Manipulator za kopiranje bitij.

Od izida Raziskovalcev naprej je torej Hearthstone bolj privlačen kot kdajkoli – vsaj če vržeš solde na mizo ali prihraniš dosti zlata. Se pa bojim, da bo okolje odslej še nekoliko bolj neprijazno do neplačnikov, ki bi radi opazneje splezali po rangirani lestvici. Denar, sveta vladar.



Raziskovalci so murlocom prinesli lepe darove. Med šefi čaka sitni ribakelj, nakar prejmeš sličice, s katerimi so te beštijice znova uporabne.



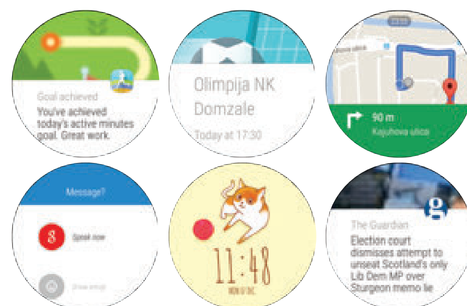
Reno Jackson je lik na ozdravitveni karti, ki je metaigro nemudoma zaguncala v novo smer in doprinesla sveže arhetipe. To, tastar!

KARPALNI DIGITALIJI



Ko crknejo vsi ostali zaslončki, nudi pametna ura brezmejno zabavo za vso družino! Hearthstona pa ni. :(

LordFebo uporablja dva časomera, ki kažeta na piksle, pomnita na bajte in sta pametna na herce. Zapestji mu neprestano vibrirata in svetita, kajti decembra obvestila ne jenjajo.



Zgoraj so tipične informacijske kartice, ki ob potegu izginejo. Nazaj se jih ne da priklicati, saj sistem deluje na podlagi porinjenih obvestil. Celoten vmesnik je načeloma precej omejen.

Fabrike so uspele besedno zvezo pametna ura s preuranjenim forsiranjem docela zagnojiti. Spomnimo se pionirskih poskusov tako startupov, kakršna sta italijanski I'm in ameriški Pebble, kot Samsunga in Sonyja. Tisti surovi zaslončki na paščkih niso bili ne pametni ne ure, marveč posiljeni podaljški telefonov z nikakršno uporabnostjo. Ampak proizvajalci zabavne elektronike kljub občemu negativnemu mnenju ne odnehajo in vsako leto dobimo nov rod te sorte nosljive tehnologije. Čeprav bi jim lahko na podlagi izkušenj brez slabe vesti velel, naj izdelavo ur vendarle prepustijo urarjem, se reči premikajo na bolje. Predvsem zato, ker so očividno spoznali skrivnost ročne ure. Teh namreč ljudje ne nosijo spričo uporabnosti, torej da je čas vselej pri roki. Bolj kot tempograf je ročna ura modni dodatek, kos nakita in, ako je govora o švicarskem kronometru z večosnim tourbillonom, tudi statusni simbol.

Večina tapametnih modelov je k svojemu poslanstvu pristopila z napačne strani, saj so zgrešili vse naštete razloge, na prvo mesto dali tehnikalije in s svojo neprivlačnostjo godili le največjim tehnofilom. Da so notifikacije na zapestju nujna in naslednja velika reč, so nas prepričevali. Šele Apple se je lotil področja s prave plati in izdelal estetski ter raznovrsten watch, ki z različnimi dimenzijami, paščki in materiali streže okusu. Na žalost ni naprodaj v Sloveniji, zato ga razen šlatanja v inozemskih trgovinah še nismo imeli prilike preizkusiti. A zdaj so preostali začeli prav tako ponujati napravice, ki so bolj nedvoumno podobne uram in ne stlačenim, na roke privezanim telefonom.

HUAWEI WATCH

Z aluminijastim ohišjem, okroglim zaslonom in standardnim paščkovnim patentom je Huaweijev model videti najbolj resen od vseh. Temu primerna je cena, ki se začne pri 400 evričih. Dizajn ni slab, le preveč navaden in prisekan, zavoljo česar že tako visokih 11 milimetrov deluje še bolj glomazno. Dimenzija je drugače ena sama z 42-milimetrskim premerom. To za tanjše, zlasti ženske ročice, ni. Da bi poudarili premijskost, so Kitajčki vključili številne resne pročelne grafike, ki zavoljo visoke razločljivosti AMOLED-zaslona – 400 pik počez – izpadejo zelo všečno. Vdelan je wifi, ki omogoči komunikacijo nekaterih programov ob prekinjeni povezavi s telefonom, medtem ko zvočnika nima. Pogovarjanja zategadelj ne omogoča. Na razpolago so zemljevid in navigacijska navodila, a ker je watch brez lastnega GPSa, ne more rabiti kot samostojni tekaški ali biciklerski kronometer. No, fizkulturi v svoji kovinski elegantnosti niti ni namenjen, čeprav meri srčnost in šteje koračnost.

Srce zapestnega računalnička je Android Wear. Ta sistem se naslanja na inteligentnega asistenta Google Now oziroma na njegove kartice, ki jih poznamo z mobilnikov. Servis sicer pomaga tudi Slovencu, vendar ne v takem obsegu kot Amerikancu. Temu glede na njegove vedenjske vzorce samodejno servira kino sporede in TV-vodič, predlaga prosta parkirišča ter poceni izdelke, sporoča športne rezultate in prometne podatke ... Poleg tega je okolje izrazito govorno ukazovalno in osrednji način rabe je tak, da uri vokalno zapoveš, naj te doma spomni, da nahraniš ribe, ali ji narekuješ mail. Nam to kajpakda ne koristi prav dosti, saj so težave že z glasovnim priklicanjem Mojce ali Sergeja. Ko nosljivemu Androidu odvzameš širino Googlovega pomočnika in njegove sluhalne sposobnosti, ne ostane več kaj dosti. Zato ni čudno, da sistem pravzaprav ni namenjen deželam izven seznama podprtih.

A tudi drugače okolje ni zmagovalno in ima čuda omejenosti, ki sem mu jih očital že pred letom dni. Moti, da se novo obvestilo često ne pokaže na uvodnem zaslonu, marveč ga najdeš šele v notification centru, in da je prikaz pametnih kartic precej naključen. Ko informacijo, naj bo to pismo ali rezultat tekme, z desnim podregom odpraviš, gre iz ure v nepovrat. Do vsebine na mobitelu, recimo do tamkajšnjih sporočil, pa z uro sistemsko ne moreš dostopati. Nenavadnosti se s tem ne končajo. Prejeti gmail se prikaže v celoti, a od drugega poštnega klienta dobiš zgolj obvestilo. Če dobiš en SMS, ga lahko prečitaš, dočim v primeru več njih vidiš enovrstične alineje ... z uro se ne da utišati telefona ali nastaviti alarma v njem ... ako pozabiš mobilnik, te *pametna* ura ob prekinitvi modrozobe naveze na to ne opozori ... na zapestje ni mogoče spraviti fotografij ... Kakšno hibo bržda odpravi morje aplikacij, ki segajo od novičarskih prek sporočilnih do streljanja vesoljskih zavojevalcev. A zvečine gre za slamnato mečino, medtem ko temelj ostaja Kranjcu neprimeren. To, da po (okrnjeno) podpira tudi ifon, je čisto odveč.



Kitajski prvak je svoj prvi karpalni izdelek ponosno splovil v zlati, srebrni in črni barvi ter z mnogo trakci, denimo aligatorskim in verižnim. Všečno, le Android Wear se bo moral otresti pomanjkljivosti.

SAMSUNG GEAR S2

Sedmi Samsungov zapestnjakovič pametnjakovič je z okroglo, priljudno obliko ravno tako postal 'urast'. V Evropi je naprodaj v dveh rostfraj inačicah: športna za 350 evrov ima gumipašček, ta gmašna za 380 pa kravjega s standardno pričvrstitvijo. Ohišje meri povprek 4 centi in je debelo 11 milimetrov, vendar zaradi bolj zaobljene in večplastne forme deluje nižje od huaweija. Displej je seveda organskosvetilen in po sredini šteje 360 točk. Za razliko od nekaterih prejšnjih modelov nima fotoaparata, niti mobilniškega in GPS-modula (obstaja model 3G, ki ga na tej celini ne bo). Takenako se je izgubil zvočnik, kar napravico oropa pogovarjalne



Gumijasti gear S2 je odporen na švic in je dober vadbeni pomočnik. Srčno tipalo vestno beleži delovanje pumpe, napravica sešteva kalorije in program S Health se mi bolj dopade kot Googlov Fit.

in zvonilne funkcije. Določeno samostojnost nudi wifi, toda žal je sodelovanje ure in fona prek neta polovično. Če slednjega pozabiš v pisarni, boš na zapestju sicer videl njegovo lokacijo, a zgrešenih klicev in SMSov ne boš dobil. Je pa plus, da lahko gear S2 napolniš z muziko in jo poslušaš na bluetooth slušalkah.

Samsung ne mara za Android Wear, marveč stavi na lastni operacijski sistem Tizen. Ta je po ikonskem videzu bolj domač in ima nekaj več privzetih možnosti. Medtem ko se Android v sporočanju osredotoča na govor, gear S2 ponuja celo miniaturno tipkovnico. Nadalje malce bolj motivira k telesni dejavnosti, saj vseskozi motri gibanje in korakanje ter zateži, če se zasediš. Le spanca ne meri, kar je glede na trende čudno. Obvestilnik je bolj priročen in po potrebi lahko na sekretu, ko nisi v dosegu telefona, prečitaš pretekle SMSe ter preveriš koledar. Vseeno pa je bilo prejšnjegeneracijsko vložišče z ločenimi predalčki za pošto, čivke in fejsova sporočila boljša osnova. Če ob dobljeni notifikaciji vzameš v roke telefon, se na njem takoj sam od sebe odpre dotični program, kar je fina poteza. Prav tako pozdravim, da se prejeto kratko sporočilo avtomatično, brez šlatanja, v celoti izpiše na ekranu. Žal pa S2 takenako pestijo nepotrebni felerji v slogu nereagiranja ob prekinjeni povezavi (beri: pozabljenem telefonu) in nezmožnosti utišanja fona ter nastavitve njegove budilke. Škoda še, da so opustili rabo ure za odklep aparata.



Čeprav obe uri delujeta na potege levo in desno, je Samsungovo okolje bolj všečno. Še vedno pa so funkcije poluporabne. Da nobena ura niti ne mrdne, ko pustiš fon za seboj, je nezaslišano!

Samsung ima boljši vmesnik od Googlovega pristopa. Kroženje med posamičnimi zasloni z vtičniki ali možnostmi je bolj gladko in intuitivno, k čemur pripomore posrečen vrtljiv rob ohišja, ki predstavlja alternativo prstenju. Je pa res, da aplikacij za Tizen napram urarskemu Androidu ni obilo. Pravzaprav je v Korejčevi štacuni v množici različnih časomernih grafik komaj opaziti kakšno večje ime tipa Nike Running, Here Maps in CNN. Toda konkurenta število nucnikov ne naredi prav nič boljšega, kajti njihova uporabnost je v najboljšem primeru vprašljiva. (Obvestila programčkov se seveda na uri prikazujejo ne glede na to, ali obstaja različica za uro.)

Pod črto gear S2 kljub neumnostim ni zgolj boljši od kitajskega tekmeca, marveč je prva pametna ura, ki sem jo zaradi všečne oblike in pogojno uporabnih fičrjev z zadovoljstvom uporabljal. In deluje z vsemi androidi, ne le hišnimi. Vseeno pa za ta denar v svojem veselju tekanja naokoli zahtevam GPS!

ŠE PAR UR

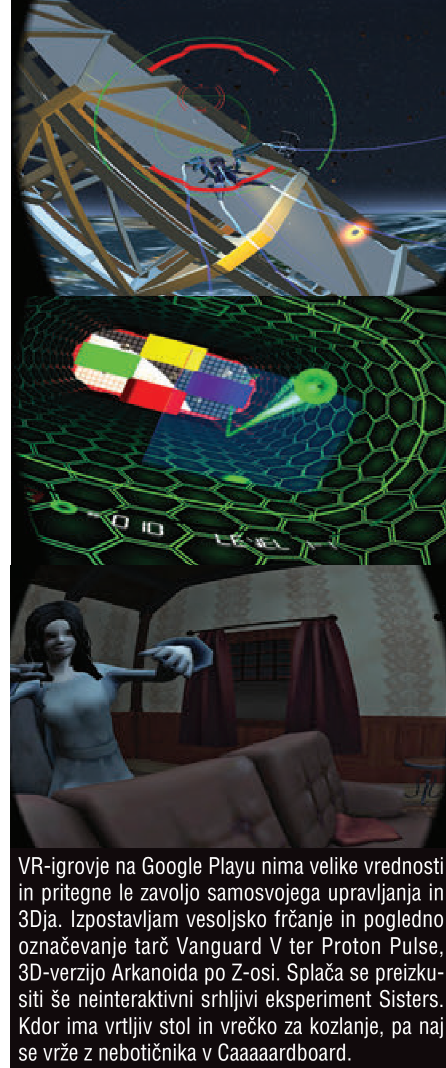
V grobem se vse te ure obnašajo enako. Samodejno se prižgejo ob dvigu roke, prikažejo prejete notifikacije odobrenih programov in se tresejo ob klicu. Ne rečem, da ta zapestna telefonična podaljšanost nikoli ne koristi. Mnogokrat sem mobitel puščal v jakni ali torbi, pa sem bil še vedno na tekočem z dogajanjem. Ali sem z uro sprožil v njem piskanje, da sem ga našel pod blazinami na kavču. Nadalje pride prav pri maši, na sestanku ali na nedeljskem kosilu, ko gledanje in bliskanje z velikim zaslonom res ni na mestu. Enako se obnese pri bicikliranju, dasi je v tem letnem času laže izvleči mobilnik iz žepa, kot vihati rokave. Toda za karkoli več od ozkega ogleda sporočila sem prej vstal, našel glavno mobilijo in tam odgovoril ali počekiral vest. Upravljanje z urami in branje na njih je namreč nič manj kot mukotrpno, tako zaradi položaja roke kot zavoljo filigranskega vmesnika. Novičarske in mnogotere aplikacije so na teh majhnih, celo okroglih zaslonih zato docela brezvezne. Koristnih servisov, recimo NFC-plačevanja in vozovnic, pa pri nas ni.

Kot rečeno spočetka, teh zapestnih digitalij še lep čas nihče ne bo kupoval zavoljo neobhodnih kobajagi inteligentnih funkcij, ki to itak niso. Tako napravico si bo omislil človek, ki je vajen nošnje všečne ure, zato bo v prvi vrsti terjal estetsko zadovoljitev in šele nato dodatne zmožnosti. Njega bo zato zelo motilo, da baterije v teh novodobnih stvarcah v najboljšem primeru zdržijo par dni. In še to, če je zaslon nenehno ugasnjen, kar krni dekorativno vlogo. Tak tudi ni pripravljen nabaviti ure za par let, kolikor je doslejšnja življenjska oziroma podporna doba. Zato pravim, da kljub dobivanju prave forme še nismo prestopili zadovoljivega praga. Resda so v prejšnjih poglavjih nanizanih očitki softverske narave, zato bo kakšnega popravila že naslednja nadgradnja. A vseeno bomo morali do občega blagoslova uzreti še izdelek ali dva. Takrat pa bodo na vlaku ravno tako priznani urarji ...



Obe uri je treba polniti na dva dni in obe imata lastno polnilno postajo. Ampak saj jih bomo kmalu polnili s švicem, he he (glej oznanila).





VR-igrovje na Google Playu nima velike vrednosti in pritegne le zavoljo samosvojega upravljanja in 3Dja. Izpostavljam vesoljsko frčanje in pogledno označevanje tarč Vanguard V ter Proton Pulse, 3D-verzijo Arkanoida po Z-osi. Splača se preizkusiti še neinteraktivni srhljivi eksperiment Sisters. Kdor ima vrtljiv stol in vrečko za kozlanje, pa naj se vrže z nebotičnika v Caaaaardboard.

VR-abec? VR-ana? Ne, tole je VR-lastovka. LordFebo se stisne v kot oblazinjene sobe in si previdno nadene gear VR. Prihodnost je tukaj!

Barvna grafika je storila revolucijo, nato je prišel obkrožujoč zvok in naposled stereoskopska slika. Prihodnje leto pa bo doživetje fantazijskih svetov pomaknjeno še nivo više – tako vsaj obljubljajo organizatorji izletov v digitalne onkraje. Dana nam bo možnost za popolno izničenje vseh motečih dejavnikov iz vidnega in slušnega polja. Sredstvu se reče čelada za navidezno resničnost in očitno jo zelo potrebujemo (le da tega še ne vemo), drugače je v svojem programu ne bi imelo par največjih firm. Najbolj često se ob visokoleteči besedni zvezi omenja troje prihajajočih naglavnih sistemov: oculus, vive in playstation VR. A sočasno s temi pripravami je nastala še ena sorta, taka, ki ne zahteva štrikov in zunanjega računalnika. Izračunom, zaznavanju nagibanja in prikazu namreč rabi kar mobilnik. Ta vrsta nima veliko predstavnikov, a dva delata dober odtis. Prvi je bil Google, aktualni razvpitež pa je Samsung.

SIROMAKOV VR

Vsakdo s spodobnim fonom lahko fura navidezno resničnost že nekaj časa. Manijo je sprožil Google s hecnim projektom cardboard – kartonskim kukalom s poceni lečama. Vanj vstaviš mobilnik, si ga povezneš prek oči in že imaš revežev VR. Preizkusiti moreš mnogokaj. Najbolj osnovna reč je gledanje 3D-filmov, bodisi holivudskih, bodisi z YouTuba. To pravzaprav ne sodi v segment navidezne resničnosti, toda dobro demonstrira njen temelj, stereoskopijo. Televizorji jo udejanjajo z utripanjem ali prepletanjem, kar očala filtrirajo vsakemu očesu posebej, pri navidezni resničnosti pa ima vsak uč lastno sliko. V primeru telefona se zaslonček razdeli na dva dela, ki s prizoroma pod rahlo različnim kotom zadovoljivo varata možgane v občutek globine. Kakovost videnega zavisi od razločljivosti displeja in zna biti presenečenje po vseh oseh, čeprav neprimerljiva s 3D-televizorjem ali kinom. Vidno polje je majhno, ločljivost prepolovljena in robovi niso jasni. Razlog, da to ne more biti gledalnik celovečercev, pa je v učinku na telo. Že poldrugourno tiščanje na čelo je samo po sebi naporno, kaj šele zafrkavanje oči.



Takale je videti stereoskopija na razdeljenem zaslončku. Ker leče sliko popačijo, je že v štartu inverzno deformirana. Kdor nima niti za kartonsko kukalo, lahko ubere najbolj beračevsko opcijo: s pravilnim škiljenjem je mogoče videti 3D-prizor s prostimi očmi. Slično stereogramom.

CARDBOARD

Kartonka je nastala kot umetniški projekt dveh zaposlenih v Googlovem francoskem inštitutu v smislu poceni promocije navidezne resničnosti. To ni končni izdelek, marveč ljudstvu poklonjen referenčni dizajn. Lahko si ga iz lepenke izrežeš sam, vendar to zahteva nekaj dela in iskanje leč. Na netu ponudba sega od papirnatih pri Alibabi za par kovancev do lepo oblikovane plastike za celo stotaka. Sestavni del cardboarda in zelo domiselna rešitev je magneten stranski gumb, ki prek kompasa v aparatu rabi potrjevanju ali streljanju. Žal to ne funkcionira na vseh telefonih in nekateri nereferenčni kukalniki knofa sploh nimajo, zato niso ustrezni za temeljno Googlovo VR-aplikacijo in določene igre, narejene z gumbom v mislih. Ali bo veliki G platformo peljal dalje in bo ob nastopu sobnih čelad dobila krila oziroma jo bodo sčasoma zavrgli v prid nečesa novega, ni znano.



Premik k pravi navidezni resničnosti so obkrožujoče izkušnje. Tam poleg tridimenzionalnega videnja vlogo odigrajo še senzorji nagibanja, zato lahko gledamo okrog in okrog, navzgor in pod noge. Zastonjskih prikazov je nemalo, od preleta nad 3D-mestom v Earth prek računalniško izrisanih podmorskih in vesoljskih potovanj na tračnicah do obkrožujočih panoram in obiskov muzejev. Mnogo je takisto interaktivnih doživetij, dasi brez prelomnosti. Zvečine gre za tako ali drugačno letanje po črnini ali abstraktnih svetovih, ki za kratek čas pritegne zavoljo globinske komponente in krmiljenja z glavo, ne spričo igralnosti. Bržda še ni bilo prave motivacije za razvoj, kajti cardboard ni ne zanesljiv, ne najbolj kompatibilen z vsemi telefoničnimi formami. Ker celo na boljših ekranih trpi očesna in še kakšna ergonomija, takega igranja nihče ne jemlje resno. Izdelati mobilni frp za ducate ur VR-igranja je zategadelj nesmiselno. Ljudje navsezadnje niti joypadov nimajo.

Kogar zanima, naj si od Kitajca naroči ustrezno pripravo, ki ne košta več od desetih evrov. Takle poor man's VR se za namen predstavitve novitete čisto fletno izkaže. Resda zna biti raba nerodna, ko recimo ohišje pritiska na tipko za glasnost ali ne funkcionira potrjevalni gumb, ki ga zahtevajo programi po Googlovi specifikaciji. Toda dobršen del softvera je itak samodejen oziroma jpametno sprogramiran, da prožiš menijske postavke in markiraš tarče s pogledom. Prostorski učinek in občutek sta prisotna in kakšen vlakec smrti, padanje s stolpnice ter srhljiva soba te ne pustijo brezbrižnega. Ne vedno v pozitivnem smislu, saj so nekatera šviganja slabopočutna. In porniči? Naloži na fon BitTorrent in išči filme SBS – side by side. A traalski hrošč, pozor: če ti ne vidiš okolice, to ne pomeni, da si tudi sam neviden ...

SAMSUNG + OCULUS

Poleg Googla je na zamisel o premičnem VRu brez kablov prišel tudi največji proizvajalec mobilnih računalničkov, Samsung. Operacijo so v Seulu spočeli pred tremi leti, nakar so, tako pravi legenda, svojo zamisel predstavili Johnu Carmacku iz Oculusa. Ta jim je razložil hibe njihovega prototipa, iz česar je izšlo partnerstvo. Oculus je Samsungu priskrbel znanje, v zameno pa so dobili najboljše organične displeje za svoj rift. Slednji je na koledarju za prihodnje leto, medtem ko je Korejec svoj izdelek, ki takisto nosi Oculusovo ime, ravnokar splovil. Reče se mu gear VR in je že naprodaj v Sloveniji. (Za dlakocepce: prve primerke s tem imenom so kazali leta 2014., ampak tokratni je zaresen in kupljiv.)

Napravica naredi pozitiven vtis že takoj iz škatle, saj za nekam nizkih 120 evrov dobiš kvalitetno izdelan headset s praktičnimi rešitvami. Elastični trakovi, panti in pena dobro opravijo delo, plastika je v redu in čeprav pretirano trdna zadeva ni, ne izkazuje občutka skrajne trhlosti. Le slušalk gear VR ne vključuje, čeravno jih je smotrno uporabljati. V pripravo pašejo izključno mobilniki družine galaxy S6 in ko telefon vtakneš v USB-vtič na zaklepu, se vanj samodejno preloži Oculusova aplikacija. Ta je trgovina in zaganjalnik obenem, saj sistem vsebino prejema izključno prek tega servisa. Cardboard roba, drugi predvajalniki in YouTube niso mogoči. Nucnik pri priči zahteva vpis kreditne in prvič, a ne poslednjič, opozori, da uporaba ni za mlajše od trinajst let. Nakar uvod predstavi nadzor, ki sta mu namenjena dotikabilno-drsalni križec s tapkalnim centrom in pritiskalni gumb za nazaj.

Prva izkušnja so statične, računalniško ustvarjene 3D-scene. Stojim sredi različnih okolij, od dalijevskega do dnevne sobe, ter prosto sukam pogled naokoli. Odziv je instanten, za kar skrbijo



Gear VR je oblikovan lično in glavi dovolj prijazno ter dobro tesni pred zunanjo svetlobo. Telefon vstaviš pri priči in natikanje ali podajanje v družbi je neproblematično, saj ni možnosti, da bi zaradi stiska gumba zapustil aplikacijo. Optika bi gotovo lahko bila boljša, ampak glede rokovanja nimam žal besede. Še največja težava so zarošene leče zaradi hladnejšega prostora in tople kože, kar pa se hitro normalizira.

gearovi lastni pospeškomeri, ki so menda desetkrat odzivnejši od onih v telefonu in odčitajo položaj vsako milisekundo. Zorni kot je širok 96 stopinj, kar je ob precejšnji utesnjenosti cardboarda v redu. Vidno polje je zapolnjeno in prizori so dovolj 3D-navdušujoči, da skoraj iztegneš roko. Toda kdor pričakuje visoko jasnino, bo razočaran. V oko padejo opazni piksli, tisti hardverski, ne spričo slabše grafike. Jasno, saj pol zaslona minus še nekaj roba da le jurja počez. Poleg tega slika kljub nastavljanju leč ni nikoli kristalna, zlasti ne ob robovih, kjer je zamegljena in kromatsko popačena. Ni odvratno moteče, vendar je vidno. Kot da bi sedel direktno pred neostrim 50-palčnim HD-televizorjem. Ob tem ni napačen pomislek, kako bo to izgledalo pri nižerazločljivem playstation VRu.





Prostorsko sferično gledanje bo v prihodnosti nedvomno rabilo še čemu drugemu kot drkanju igric. Recimo predogledu hotelske sobe, stanovanja, avta ... Oculusovi primeri so za začetek v redu, vendar si želimo interaktivnosti.

OSEBNI FILMOIGROSUK

Nato najdem nekaj bolj dinamičnega: boj Avengerjev zoper sile Ultrona. Nobenega vmešavanja, le voajerstvo. Stopim v Iron-Mana, pokaže se head-up display, kakršnega vidi Tony Stark, in vidim svoje, no, njegove roke. Potem v počasnem posnetku sledim vrženemu Thorovemu Mjolnirju in ščitu Kapitana Amerike ter pri tem v vseh smereh opazujem okoliško destrukcijo. Prvovrsten demo za kazanje družbi. Takih 'pasivnih' primerov je med vsebino še mnogo. Na primer avtosalon, v katerem se razgledujem po kabinah superšportnikov. Pa teleporti na nenavadne svetovne lokacije, srečanje z dinozavrom, izobraževalni izlet po človeškem telesu in VR-pripoved v slogu Malega princa. Kvaliteta sega od precej verodostojnih resničnosti do grafike izpred desetletja, saj se vsem avtorjem v zastonjske, kratkotrajne eksperimente ne ljubi vlagati pretiranega truda. Toda najvišji nivo je boljši, kot sem pričakoval od telefonične naveze. Bržda ima Oculus določene standarde za umestitev v ponudbo.

Med nucniki so še osnovni pregledovalnik fotk, nespecialni VR-brskalnik in celo vaja za premagovanje strahu pred javnim nastopanjem. Seveda gear VR komot koristi tudi kot osebni kino. Trgovine s filmi še ni, ampak vdelani player bo zavrtel vsakršno vsebino, med drugim vzdolžno predeljene 3D-MKVje. Kakovost videnega na Sonyjevem naglavniku HMZ-T3 je bila sicer boljša, kar gre na rovaš tamkajšnjih ločenih zaslonov.


VR Arcade Room je igralnica z dvajsetimi (resničnimi) Seginimi, Midwayevimi in Namcovimi kabineti. Če imaš joypad, lahko virtualno nabijaš stare legende od Pac-Mana in Galage do Sonica in Gauntleta. 20 minut zastonj, za več pa tri dolarje po komadu. Škoda, da je igralnica prazna, brez čefurjev.


Keep Talking and Nobody Explodes je posrečen sodelovalen špil (prav tako za PC), pri katerem igralec ogleduje in opisuje bombo z vseh strani, pomočnik pa čita navodila ter mu na podlagi informacij o barvah žičk, lučkah in simbolih daje ukaze. Zadeva nikakor ni trivialna in je vredna desetih dolarjev!


Določene igre terjajo joypad, bodisi Samsungov, bodisi kakšen drug modrozobi. A načeloma križec na kukalu dobro rabi upravljanju. Še ploščadno je moč poskakovati na tak način. Bi si pa od njega želel nekaj povratnega odziva oziroma nižje občutljivosti.

Toda Samsungov kukalnik je po drugi plati bolj prijazen glavi. Nevrhunski sliki navzlic sem pogledal 3D Hobita in nekaj TV-epizod. Pri tem moram pohvaliti domiselne gledalne scene. Poleg klasičnega načina, ki zaobjame celotno vidno polje, je namreč moč filme zreti na Luni, iz mravlje perspektive na velikanskem mobitelu in v kinodvorani, ter ob tem gledati naokoli. Tako dobiš dvojno globinskost: 3D (film) v 3D (okolju). Škoda, da dvorane niso napolnili z gledalci, recimo z velikanom pred tabo in klepetuljama na sosednjih zicih.

Vrh izkustva so kajpakda igrice, igrice, igrice. V času pisanja jih je na voljo okoli petdeset, od tega večina plačljivih. Ta boljše ne koštajo groša, marveč pet oziroma deset dolarjev. Developerji pač vedo, da bodo lastniki hlepeli po vsebini, zato navijajo cene. Zastonjski je denimo Temple Run VR, ki pa ni dober predstavnik, kar je poudaril tudi Carmack. Slabo ti postane že po nekaj poskusih bežanja in poskakovanja pred monstrumom. Poleg tega se takoj spotakneš pri oziranju okoli, kaj šele gledanju čez ramo. Na srečo so taka doživetja, ki področju delajo medvedjo uslugo, redka. Vlakca smrti recimo sploh ni. Mnogo boljša so številna nepremična ali tračnična streljanja, v katerih z glavo nišaniš. Ali par prvoosebnih pustolovščin, vizualno hekanje ali reševanje prostorskih ugank. Ob vsakem naslovu je navedena stopnja počutja in pogojenost joypada. Brez njega ni mogoče dirkati z gokarti, streljati zombijev in uničevati virusov, a take igre so v manjšini. Večina jih lepo deluje z drsnim križcem.

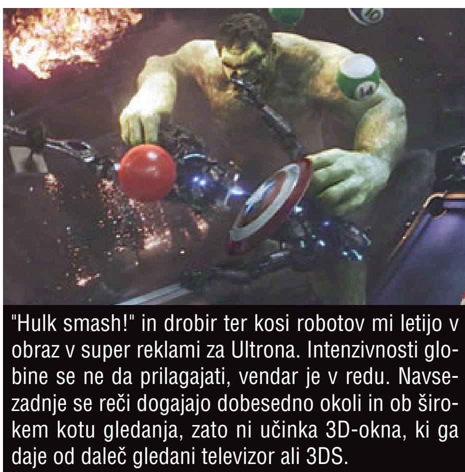
Obča kakovost špilovja je neprimerljiva s šodrom za cardboard in večina izdelkov se mi kljub pretirani draginji dopade. Grafika kajpak ni na fotorealistični ravni PCja oziroma playstationa 4 in povečini temelji na vektorskih zaplatah ter preprosti stiliziranosti. Toda pogona Unreal in Unity dajeta solidne rezultate, dodatno k vzdušju pripomore obkrožujoč zvok, poleg tega pa štejeta domiselnost in igralna mehanika. Vendarle gre za čisto novo področje, ki ponuja sveže možnosti. Mi je pa nenavadno, da zaenkrat ni niti enega programčka, ki bi vključeval obogateno resničnost potom kamere. No, glede na to, da so izdelek komaj dobro splovili, se bo bera kmalu povečala. Važno, da ekosistem dobro deluje, za kar je poskrbela Oculusova razvijalska platforma. Spotikov v smislu trzanja pogleda, dolgih nalagalnih časov in sesuvanja sploh ni. Prav tako je malo driftanja, kakor pri VRu rečemo napaki tipal, ki botruje temu, da dogodivščino končaš obrnjen drugače, kot si jo začel. Oziroma se pojavi pri daljši uporabi. Edinole pregreje se rad telefon ob intenzivnem delu, na kar predhodno opozori.

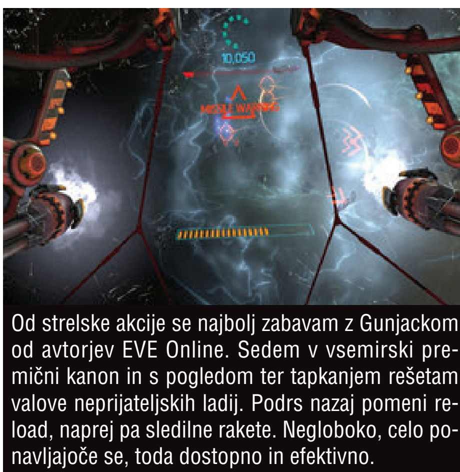
VIRTUAL REALITY V DOBREM IN SLABEM

Naveza Samsung-Oculus je rodila soliden uvodni poskus navidezne resničnosti, ki ni izšel v beti in nima pretiranih vmesniških felerjev. Železnina oziroma plastikovje zgledno opravlja svoje delo, med VR-rabo lahko izklopiš telefonične notifikacije in če se ti iz neznanega razloga ne da sneti onegaja in bi rad pogledal naokoli, samo vklopiš kamero. Še en tak dobrodošel detajl je zaganjanje aplikacij. To lahko storiš iz nekam nerodnega VR-menija, a bolj elegantno je prek mobitela, nakar ga le še priklopiš na gear in takoj si v drugem svetu. Zelo priročno, zlasti ko kažeš reči soljudem.

Vseeno pa dotičnega naglavnika ne bom na vso moč priporočal, kajti ne predstavljam si njegove redne rabe, ki bi upravičila strošek nakupa. Ne slika, ne udobje na koncu koncev nista taka, da bi z njim na glavi preživljal ure. Tudi ko ne švigaš z rudniškim vozičkom in zgolj občuduješ okolje, zaznaš nekaj v rahli smeri slabosti. Če ne prej, ko zadevo snameš. Blagodejnosti zagotovo ni, čeprav lahko naložiš celo relaksacijska doživetja, kot je ležanje na plaži. Najbrž svoj delež pri rahli omotici 60-herčno osveževanje, ki se kaže kot komaj zaznavno utripanje ob robu. Ni čudno, da bodo ostali sistemi imeli najmanj 90 Hz. Je pa tudi res, da na različne ljudi zafrkavanje možganov različno učinkuje.

Napram riftu in kompaniji je gear VR brez špag, kar je neprecenljivo. A po drugi plati se ne meni za premikanje po prostoru, kar bodo ostali sistemi počeli (bojda bo nekoč v prihodnosti motril okolico skozi kamero) in nima naravnih igratorjev. V verodostojnosti je torej omejen na gledanje, zato predstavlja le prvi korak v nov svet. A kakor solidno predstavi nove možnosti dojemanja okolice in streljanja vesoljski zavojevalcev, pokaže tudi nepriljudno naravo tega početja. S piskrom na glavi si v svojem vesolju in karkoli se ti dogaja, vidiš le ti. V družbi to izpade precej čudaško za obe strani. To je samotarska priprava, pa še sam pred sabo se znaš zaradi takega pobega iz resničnosti počutiti malce bedno. Vibrator / fleshlight bedno. Kot da tistega filma ne moreš pogledati udobneje na TVju ali na normalen način zaigrati kakšnega res dobrega špila. Kar ne morem verjeti, da gremo v to smer. Še nekaj let in namesto zaslonov bomo dobili laserske pikoprojektorje direkt v uč. Google že ve, zakaj je vložil v firmo Magic Leap, ki se ukvarja točno s to tehnologijo.


"Hulk smash!" in drobir ter kosi robotov mi letijo v obraz v super reklami za Ultrona. Intenzivnosti globine se ne da prilagajati, vendar je v redu. Navsezadnje se reči dogajajo dobesedno okoli in ob širokem kotu gledanja, zato ni učinka 3D-okna, ki ga daje od daleč gledani televizor ali 3DS.


Od strelske akcije se najbolj zabavam z Gunjackom od avtorjev EVE Online. Sedem v vsemirski premični kanon in s pogledom ter tapkanjem rešetam valove neprijateljskih ladij. Podrs nazaj pomeni reload, naprej pa sledilne rakete. Negloboko, celo ponavljajoče se, toda dostopno in efektivno.


VR - futura zabave za celotno družino.

2i Film



VOJNA ZVEZD

SILA SE PREBUJA

™

V KINU OD 17.12.

V 2D IN 3D













Lasersko sabljo mu mati branijo, X-winga nima kje parkirati in Leia v tatooinskem bikiniju je odšla v tople kraje. LordFebo si zato privošči luštnega žepnega droidka.

GOSPODINJSKI BB-8

Pozibavajoča se krogla z glavo često spomni na Gospoda Majavka iz Nodija. Bi si pa draga igrača zaslužila zvočnik, kajti piskanje prihaja skozi fon, kar je bedno.

Se spomnite sphera, motorizirane krogle, ki smo jo opisali februarja? Od vseh z mobilnikom povezljivih igrač se nam je dotična kotaleča zadeva zdela daleč najbolj interesantna. Resda ne leta, ne skače in ne fotka, vendar ima precej načinov rabe. Lahko jo vodiš po stanovanju in na prostem, z njo nagajaš malim živalim ali dregneš v nogo punco v parku. Z njo se moreš obogatenoresničnostno špilati, denimo pobijati virtualne zombije na tleh sobe. Ali se zaletavati z drugimi kroglami oziroma si z njo pomagati v družabnih igrah. Nadalje zadevica sčasoma dobiva nove kombote in neprestano streže s frišnimi izzivi. Rabi lahko celo kot gibalni kontrolnik za igre ali lightshow ob poslušanju glasbe. Vse postavke niso do kraja izpopolnjene, toda že v osnovnih funkcijah sphero nudi dolgoročno zabavo.

Nič več kot simpatičen robotek na daljinsko

Nakar je firma napovedala spherovo nadgradnjo BB-8. To je tisti vicni astromech iz Epizode VII, čigar glava je ves čas na vrhu kotaleče se krogle. Da je to dejansko izvedljivo, se sliši noro, zato so po predstavitvi na Star Wars Celebrationu vsi vojnozvezdni fani pisali Božičku za lasten primerek. Resnici na ljubo čarovnije tu ni, niti ni posredi Sila. Hrček v krogli ima na glavi magnet, zato se kapica vseskozi drži na vrhu, pri čemer ima v izogib prehudemu trenju glava še par kolesc. Malček je včasih nekam babuškast in pri ovinkarjenju opleta z glavo na vse strani, kar ni nalik filmskemu vzorniku, vendar načeloma deluje. Prvi vtis je spričo edinstvenosti in dodelanega dizajna ter izdelave kar impresiven. Gre potemtakem za hotnico leta, ki bi jo morali prodajati kar na blagajnah kino dvoran?

Žal ne, kajti razvijalci so igračo nezaslišano oropali širokega nabora spherovih domiselnosti in jo zdruznili na osnovno modrozobo kotaljenje. BB-8 začuda ne pozna igrifikacijskega napredovanja, ki je pri spheru dobra motivacija za igranje. Ne pridobiva izkušenj, novih potez in kvestov, kar bi se mi zdelo samoumevno. Navsezadnje ima robotek več osebnosti od brezizrazne krogle. Osem kretenj je prednastavljenih, recimo odkimavanje in vožnja po osmici, ampak to je vse. Ne utripa po muziki, ne oponaša žabe, ne vrti se ognjevito na mestu. Z njegovim nagibanjem ni mogoče voditi vesoljske ladjice v shoot'em-upu, kljub vgrajeni ledici ne more spreminjati barv po želji in ne pozna augmented reality špilčkov, da bi z njim lahko preganjal navidezne jurišnike! Tudi na številne spherove aplikacije se ne odziva. Omejena igrača na daljinsko, to je to.

Zabava kratkega roka

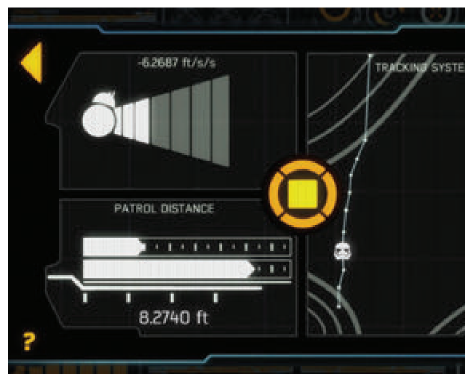
Za slabšega od predhodnika se droid nadalje izkaže pri temeljni uporabi. Že tako je zavoljo oblike nadzor teh okroglin nezanesljiv. Sicer so v notranjost obeh igrač domiselno vgradili modro lučko, ki skozi prosojno ohišje nakazuje, kje je 'zadaj'. Mehanizem lahko znotraj ohišja premikaš, ampak vodenja vseeno ne moreš stoodstotno izmojstrovati. BB-8 to še nadgradi. Prva težava je popolna zloščenost, zaradi katere na gladkih površinah izgublja stik s podlago in se prekopicuje po svoje. Ob spheru zato privzeto dobiš oblekico iz lateksa, s katero drvi po vsakršnem terenu, tudi pesku, in se ne boji ne luž ne pasjih gobcev. Droid tega nima in je nasploh mišljen za domačo rabo, če se le da, na tapisonu. Med drugim zna kapica pri trkih odpasti. Slednje ga resda ne moti, ampak brez nje je zgolj brezvezna kugla. Poleg tega so iz neznanega razloga izvzeli možnost vodenja z nagibanjem tablice.

Gizmo skozi telefon uboga nekaj nesmiselnih glasovnih ukazov v slogu "It's a trap!", kar povzroči nekontroliran šprint v naključno smer, ki se praviloma konča s karambolom. Ima še opcijo, da pametno raziskuje prostor. Tega v resnici ne počne, saj nima ne kompasa, ne geodetske pameti sesalnika rombe, zato v tri dni bluzi naokoli in se zna neprestano zaletavati v isto steno. Poslednja možnost je holografski prikaz nalik onemu "Help me, Obi-Wan Kenobi, you're my only hope!" iz E04. Seveda ne zares, marveč v obliki obogatene resničnosti na zaslonu mobilije. Vendar je učinek prejkone klavrn in nezanimiv celo otrokom.

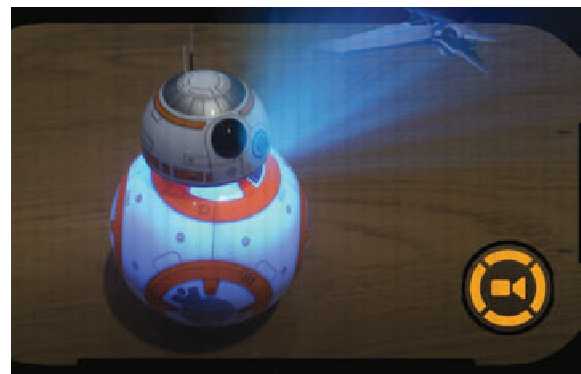
Ne bom rekel, da je BB-8 ena tistih igračk, s katero se parkrat zabavaš, jo pokažeš prijateljem, nakar roma v rumplkamro. Ne, za kaj takega je preveč privlačnega videza. Zato je to igrača, s katero se parkrat zabavaš, jo pokažeš prijateljem, nakar jo imaš na mizi kot 190-evrsko akcijsko figurico. Škoda, saj so omejitve povečini v mečini.



Robotek se modrozobo spari z iOSom in Androidom, nese dvajset metrov daleč in s triurnim polnjenjem na induktivni postajici zdrži uro špilanja.

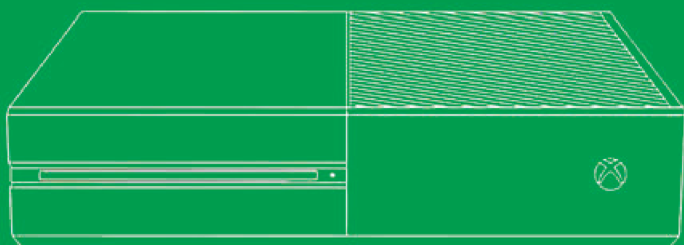


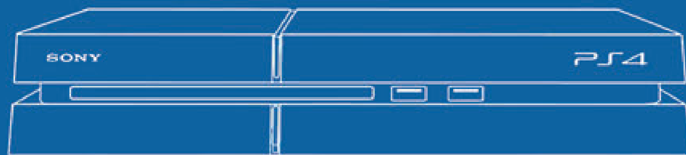
Grafični vmesnik je ličen, toda ohrn. Tole je na primer samoraziskovanje, ki zavajujoče namiguje na kartiranje prostora. Škoda res, da ne obvlada orientacije.



Nazaslonski hologrami so primer obogatene resničnosti. Par jih je predpripravljenih, moč pa je posneti tudi lastnega, toda izpadejo čisto brezvezni.

ZDAJ ŽE NAJSTNIKA





"Kako hitro rastejo!" se priduša Sneti, ki se mu zdi, da je novodobni konzoli komaj dobro postavil ob TV. Vendar je to storil že decembra 2013. Čas je, da si ogleda, kako sta se napravi uveljavili in kaj sta pridobili s programskimi popravki.

Vključiti televizor je postal balzam za tiste, ki smo se do pred kratkim pritoževali nad getoizacijo videoiger. Ko so na sporedu tekme nogometne Lige prvakov, največjega svetovnega ligaškega tekmovanja, v zrkla udarijo veliki napisi PLAYSTATION, medtem ko ob boku Gazproma ter Heinekena slišimo geslo "This is for the players", ki označuje PS4. Slično je na oni strani luže, kjer je boj odmevni boj Ronde Rousey na UFCju prekinil logotip xboxa one in njegove aktualne ekskluzive Rise of the Tomb Raider. Človeku postane kar toplo pri srcu!

Oboje pa ni le zanesljiv znak, da so 'igrice' običajen del civiliziranega vsakdanjika, marveč tudi, da sta playstation 4 in xbox one izpod žarometov dokončno izrinila PS3 in XB360. Ti napravi sta stari že skoraj deset let in čeprav še zmerom dobivata igre, so te tehnično in vsebinsko skoraj zmerom inferiorne tistim za 'next-gen', ki je sedaj 'current-gen'. Res je, da založniki in proizvajalca z njima še vedno kujejo denar – navsezadnje so prodali več kot 80 milijonov kosov Sonyjevega sistema in približno toliko nagubanega Microsoftovega tekmeca (Nintendov wii je s stotimi milijoni premagal oba). A nemalo teh konzol je navzlic številnim odličnicam že v predalih, kajti želja po novem, naprednejšem, bolj bleščečem je vsesplošna.

CIFROVANJE

Prav zahtevi po svežem PS4 in XBO, ki gresta dve leti po lansiranju zelo dobro v promet. Prvega so širom sveta potržili že 30 milijonov, kar je več kot prodornega PS2 v enakem časovnem obdobju. Xbox one pa naj bi bil po predvidevanjih (Microsoft ne daje uradnih podatkov) pri 17 milijonih, kar takisto ni zanemarljivo. Do silvestrovega kani skupna količina prodanih kosov obeh naprav znašati 50 milijonov. V tem času se oblika obeh še ni spremenila, je pa PS4 dobil energijsko nekoliko učinkovitejšo inačico CUH-1200, ki je izgubila svetlečo plastiko in na dotik občutljive gumbe. Xbox na rovaš zajetnega ventilatorja ostaja zaprt v opazno večjo kišto, ki za nameček potrebuje ločen napajalnik. Prednost je tihost pri daljšem igranju, kajti PS4 se sčasoma bolj segreje in pihalniki zganjajo več hrupa. Njegova nova revizija je tišja, zato velja pred nakupom preveriti model.

Premoč playstationa gre deloma pripisati Microsoftovemu fiasku še pred splovitvijo xboxa one, ko so javno fantazirali o tem, da bo treba imeti ta sistem nenehno povezan v splet, da ne bo poganjal rabljenih iger in da je kinect njegov neobhoden del. S tem so mu storili grizlijevo uslugo, Sonyjevci pa so se hahljali in rajali. Nadalje gre prednost PS4 na rovaš nekoliko večje strojne moči; čeprav razlika ni bistvena, mnogo večplatformskih iger na njem teče hitreje in v višji ločljivosti. To v internetnem jeziku pomeni "PS4 rula, XBO sux." Za nameček je bil PS4 kar dolgo cenejši. Svoje pa je doprinesla še uradna prisotnost playstationa v več državah kot xbox, ki je omejen na kakih štirideset dežel s spletnim servisom Live. Mednje ne spada Slovenija, kjer ima znamka playstation vnaprejšnjo prednost. In jo tudi izkorišča, kajti kjer se število xboxov one pri nas meri v stotinah, informacije o PS4 kažejo, da jih je v podalpskih domovih okrog 25.000 (PS3: 65.000, vita: 5000).

RADOVANJE

Tržnemu uspehu obeh drkalic se ne gre čuditi. Poleg tehnološke spodobnosti, ki omogoča dvig iger na naslednjo raven, znata marsikaj. Gnati grafično in vsebinsko moderne igre, ki se sceloma včitavajo s trdega diska (plošček je v pogonu le za preverbo), predvajati fizične in digitalne večpredstavne vsebine, slednje pretakati od spletnih ponudnikov. Pri tem sta enostavni za rabo, dobiš ju povsod, od specializiranih trgovin do Hoferja, in glede na dopremljeno nista dragi – 350 EUR.

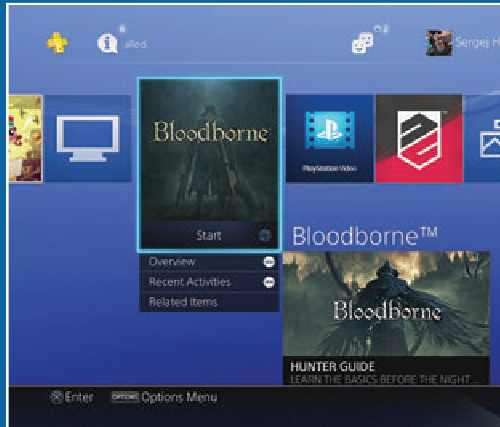
Spočetka je bilo treba za PS4 odšteti 400 evrov in za xbox one še stotaka več. Pri slednjem so znižanje doseg-li z odstranitvijo kamere za prepoznavanje gibanja, ki so jo sprva potiskali v ospredje za vse mogoče, od igranja do upravljanja s sistemom. Zdaj je to preteklost in kinect požegna malokateri špil, kaj šele, da bi ga zahteval. Mimogrede, 500 GB diska v osnovnih modelih zna postati tesnih, a na razpolago so izvedenke z 1 TB in menjava hranilne enote. Pri PS4 je shrambo enostavno zamenjati in uporabiš lahko kakršnokoli 2,5-palčno, tudi SSD, dočim xbox one terja uraden Microsoftov model. Je pa XBO za nameščanje iger zadovoljen z zunanjimi diski, ki jih PS4 v ta namen ne upošteva.

Seveda je res, da lahko za primerljive solde sestaviš osebni računalnik, ki je bolj vsestranski. Ampak le-ti se v dnevnih sobah (še?) niso prijeli in izkušnja ni enako prijetna. Konzola je le konzola. Zato ju svetujem vsakomur, ki ga žeja po naslovih sodobne zunanjosti in fičrov ter kani v njih uživati udobno zleknjen pred tevejem. Prihodnja leta bosta obe deležni vseh ključnih večplatformskih špilov, marsikatere ekskluzive in številnih neodvisnic. PS4 bo dobil še lastni vizir za navidezno resničnost, imenovan playstation VR, in malo verjetno je, da bo xbox one ostal brez česa podobnega. Pestro bo!

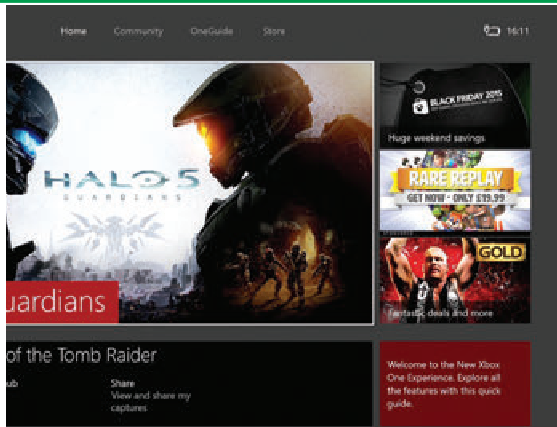


PRINESEM SI JU DOMOV Osnovni verziji PS4 in XBO s 500 GB diska staneta uradno 350 evrov, tisti z 1 TB pa 400. Največje vrednosti za denar si deležen s tako imenovanimi 'bundli', kjer dobiš zraven igro in za komplet plačaš manj, kot bi ločeno. Tale dva sta kar privlačna, vedi pa, da ni nujno, da je v škatli plošček, marveč je lahko zgolj koda za dolpoteg. Tega je kar dosti giga, vendar je moč digitalne izvode iger uporabiti na dveh PS4 ali xboxih one. Takisto je moč ubosti posebej obarvane verzije, na primer s Titanfallovo ali aktualno Vaderjevo kožico. Za praznike številne trgovske verige in specializirane trgovine, tako fizične kot spletne, posebej znižajo cene. Zato se pred odprtjem denarnice razglej. V času pisanja je imel denimo Hofer oba sistema neverjetno poceni.





VMESNIK Tako PS4 kot XBO sta bila deležna več programskih nadgradenj, ki jih je obvezno namestiti, če hočeš, da se povežeta s svojima internetnima servisoma oziroma trgovinama. Da je playstation 4 pri inačici 3.0, ni hitro vidno, saj je vmesnik ostal pretežno enak. Večja razlika je pri xboxu one, ki je pod imenom 'new xbox one experience' presedlal na zunanjost v slogu Windows 10. To ne pomeni podpore miški in klikanja, zgolj videzne postavke, ki spomnijo na računalniški sistem. Največja novost pri vseh teh updatih je tako pri PS4 kot XBO skrita za videzom. Zdaj znata oba po pecejevo zaspati in ko ju prebudiš, lahko pri levjem deležu samotarskih iger akcijo nadaljuješ od tam, kjer si končal. Super pri kakšnih zagamanih naslovih tipa Bloodborne, kjer ni shranjevanja kjerkoli.





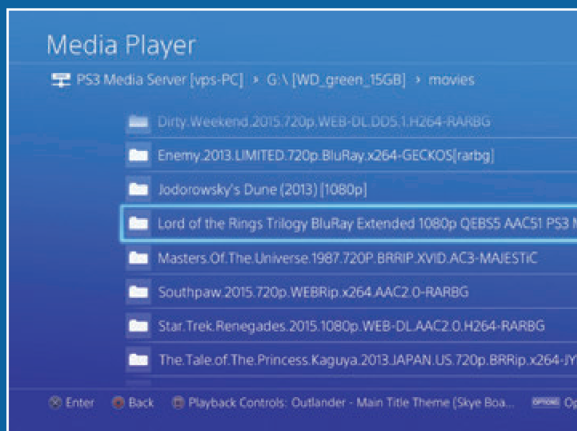
MOJE, SAMO MOJE IGRE Glede na podobno arhitekturo obeh konzol in poenotenje trga je večina novih iger narejena za 'sveto trojico' – PS4, XBO in PC. A nekateri naslovi pridejo le na playstaton ali xbox – to so ekskluzive, ki jih je manj kot včasih. Xbox one ima od večjih Halo 5, Rise of the Tomb Raider, Forzo 6, Killer Instinct, Sunset Overdrive in Dead Rising 3. PS4 pa Bloodborne, Until Dawn, The Order, Infamous: Second Son in Driveclub. Precej primerljivo. Playstationu se za naslednja leta obeta več znamenitih titul, med drugim novi Gran Turismo, Uncharted, Street Fighter in Ratchet & Clank, pa No Man's Sky, Last Guardian ter Horizon: Zero Dawn. Ta seznam je bolj odmeven od Halo Wars 2, Crackdown 3, Fable Legends, Scalebound, Quantum Break in Gears 4, ki pridejo na xbox one.



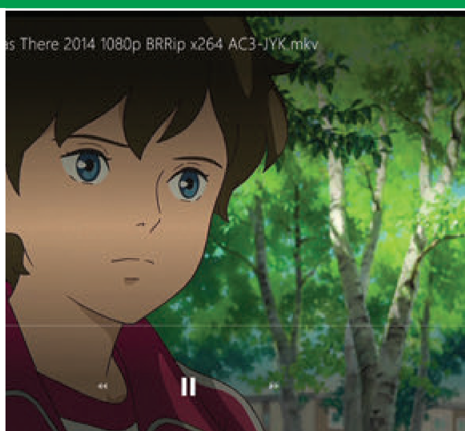


IGRALNA PLOŠČKA Čeprav se po štacunah valja čuda joypadov in sta tista za playstation 3 in xbox 360 docela uporabna, menim, da parček od PS4 in XBO zasede prestol. Mehansko, od gobic prek digitalnega križca do gumbov, sta nadmočna bivši generaciji, izvzemši klikotavi pritiskali pod kazalcema pri padu xboxa one. Oni od PS4 ima poleg ostalega zvočniček, iz katerega se v določenih igrah recimo vzdušno razlega govor, in dotikabilno površino. Xboxov pa se ponaša z elegantnima analognima petelinoma z dodelano tehnologijo tresenja. Ko izkusiš prenos informacij s cestišča v Forzi, se ti zdijo nepremični triggerji čudno statični. Prav tako sta oba povezljiva z računalnikom – xboxov uradno gonilniško in playstationov z nezapletenim ljubiteljskim programom.



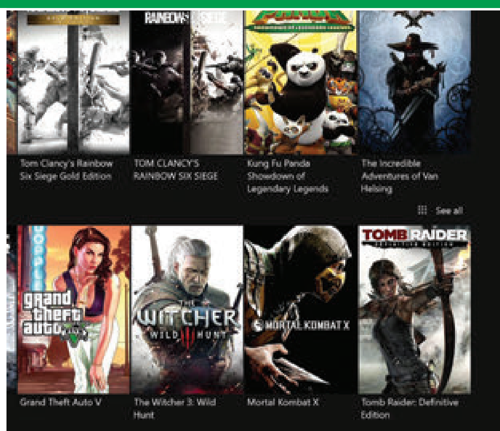


MOJE PESMI, MOJI FILMI Sukanje lastnega videa in glasbe je bilo spočetka pri obojih sistemih omejeno, a se je stanje izboljšalo. PS4 je dobil aplikacijo Media Player, ki prepozna zunanje diske in USB-ključke ter strežnike za predvajanje po mreži. Zdaj načeloma zažene video avi, mkv in mp4, slike in glasbo mp3. Ne šmirgla pa ločenih podnapisov in pri filmih ni jamstva, da bodo delovali. Zato imajo namenska predvajala, računalnik in TV prednost. Primerljive zmogljivosti ima posodobljeni XBO, ki je dobil app Media Player. Nasploh ima xbox rad ločene aplikacije – za filmske ploščke, medijske vsebine … Obe konzoli sučeta zvočne cedejke in blu-raye, tudi stereoskopske, ter si lastita aplikacijo za YouTube. Netflix, Crunchyroll, iPlayer in podobni appi za pretočni video so pri nas blokirani.



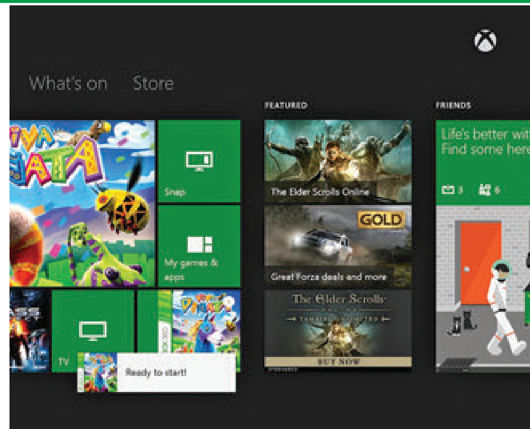


SPLETNO TRGOVSTVO Obe konzoli sta pravzaprav prikrojena računalnika s samosvojima ekosistemoma. Del slednjih sta internetni trgovini, v katerih je moč s kreditno kartico ali šiframi nabavljati predvsem igre in dodatke zanje. Ko plačaš, se špil prenese na trdi disk in je vezan na tvoj spletni račun, tako da reinštalacija ni problem. Tujcem tržijo glasbo, filme in TV-program, kar Slovencem onemogočajo. Izpostaviti velja, da ima PS4 trgovino (v angleškem jeziku) za lastnike slovenskega spletnega računa, medtem ko je treba pri XBO ustvariti inozemskega. Obe napravi sta regijsko nezaščiteni in poganjata tako ploščkovne kot digitalne špile od povsod – paziti je treba le na DLC, ki pa je regijsko pogojen, in na to, da vse kode ne delujejo na vsakem računu. Kul je program EA Access na XBO, ki omogoča igranje za mesečno naročnino.





PREBARVANKE IN EMULIRANKE Tako PS4 kot XBO gledata v igralsko preteklost. En vidik tega so prebarvane, HD-inačice starih špilov – prvi ima od sebi lastnih denimo Uncharted Collection, God of War 3 in The Last of Us, drugi pak Rare Replay, Gears of War Ultimate in Halo: Master Chief Collection. Sem sodi tudi emuliranje. XBO je z zadnjo softversko nadgradnjo dobil možnost poganjanja nekaj ducatov špilov za xbox 360, recimo Assassin's Creed 2 in Gears of War 3. To deluje čisto v redu, predelan špil se ob vstavitvi ploščka prenese z neta in steče v neolepšani izvirni obliki. Lista bo seveda še rasla. PS4 ne zmore emulirati ne PS3, ne PS2, Je pa začel Sony v spletni trgovini prodajati nekatere ozaljšane titule za playstation 3 in celo 2. Slednjega predstavljajo Star Wars, Mark of Kri, Dark Cloud ... in še več jih bo.





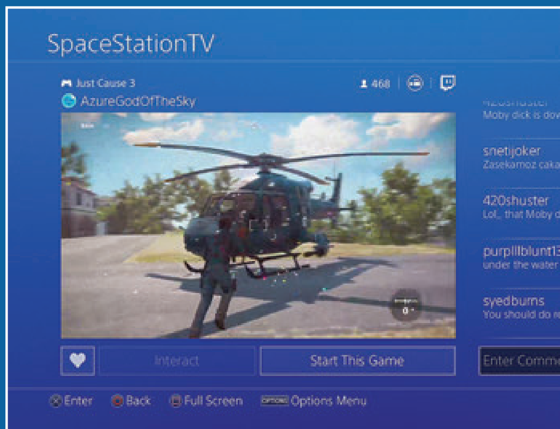
VSEMREŽNO VEČIGRALSTVO IN OBSTRANSKE BENEFICIJE Za spletni multiplayer je treba plačevati naročnino. Xboxovi ponudbi se reče Xbox Live Gold, PS4jevi Playstation Plus. Plačati je tipično moč za mesec, tri mesece ali leto, kar stane okrog 10, 20 oziroma 50 evrov. Bolečino blažijo brezplačne igre, ki so aktivne skladno z naročnino. Nabor obsega vse mogoče, od polnocenovnic, kot so Far Cry 3, Dishonored, Crysis 3 in Thief, do neodvisnic. Tako na PS4 kot XBO naročnina obsega starejše konzole, torej xbox 360 oziroma PS3 in vito. Pomeni, da z enim plačilom omogočiš multiplayer in prejmeš igre za vse drkalice, kar močno poveča vrednost. Še več, tako na PS4 kot XBO za vsemrežno igranje potrebuješ le en 'zlat' račun, iz katerega enake pravice dobijo vsi ostali.



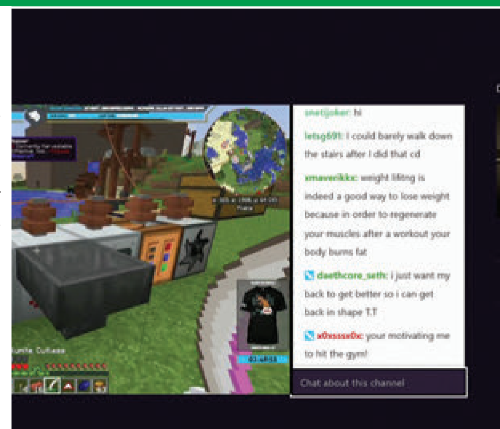


KAMERI PS4 in XBO sta se takoj fundamentalno razlikovala v tem, kako sta obravnavala ta priveska. Za Sony je PS camera privzeto nekaj, kar dokupiš. zato je ne uporablja dosti iger. V športnih simulacijah, kot je FIFA 16, lahko prek njenega mikrofona glasovno ukazuješ ekipi, v Tearaway preneseš ksiht in v Playroomu omogočiš nadgrajeno resničnost. Takisto ostaja neizkoriščena združljiva PS3jeva lizika move. Microsoft je bil sprva navdušen nad kinectom: prilagal ga je vsakemu XBOju, zaradi česar je bil ta dražji, in hotel, da bi sistemu ukazovali z mahanjem ter glasom. A niti nadgrajeni kinect, ki se v igrah obnaša slično PS cameri, ni omogočal poveljevanja brez zamika, opletanje z rokami pa se je izpelo. Podpora tej kameri ni nič širša kot pri PS4 in lep čas so xboxi one naprodaj brez nje.



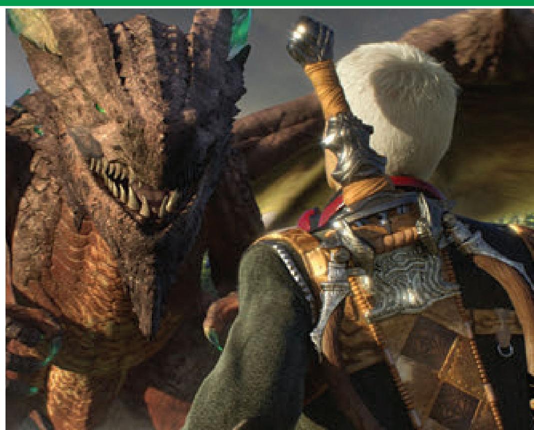


NAJ ME VIDIJO VSI! Obe napravi sta skozi update pridobili sposobnost deljenja slik in videa s spletnim občestvom, naj gre za pošiljanje na YouTube in Twitter ali za sprotno streamanje na servise, kot sta Twitch in Live from Playstation. PS4 ima orodje ShareFactory, ki omogoča zasilno obdelavo videa pred uploadom, kot je združevanje in rezanje posnetkov – Microsoftova ustreznica temu je aplikacija Upload. Za zajemanje ima PS4 na joypadu namenski gumb, s katerim med drugim instantno grebaš slike. Xbox ima naknadno dodano, slabšo rešitev z dvakratnim stiskom svetlečega knofa, pri čemer slik mnogim ne uspe deliti na noben način. Če imaš kamero, je moč videu pridodati še sebe, a vedi, da ni moč uporabiti katerekoli. PS4 nuca lastno 'PS camero', XBO pa razvpiti kinect.

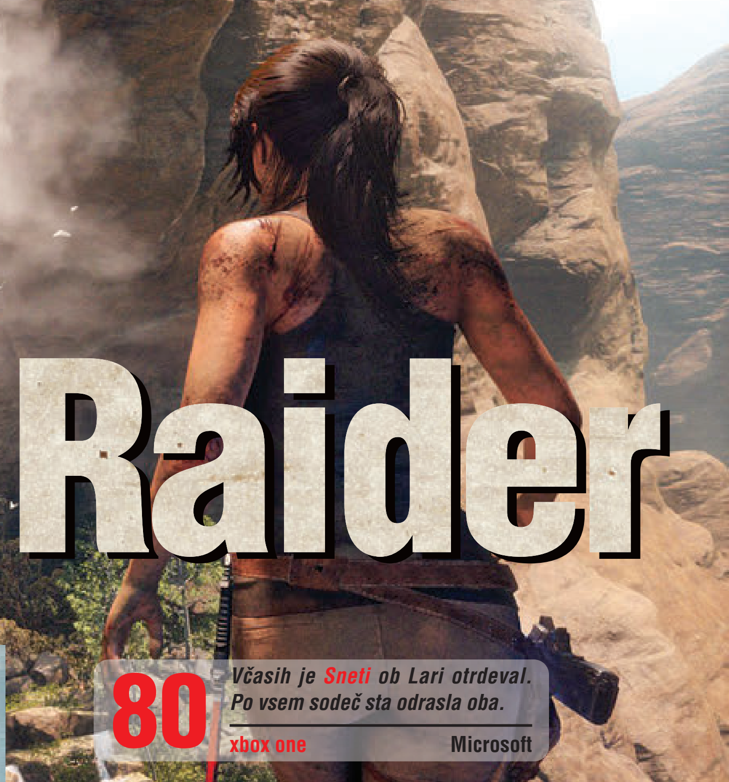




MOJA IZKUŠNJA Tako PS4 kot XBO imam od splovitve dalje in ju uporabljam vzporedno z modernim igralskim PCjem. Zdi se mi, da so si vse tri platforme jako podobne in da je moč s katerokoli kakovostno doživeti levji delež nove ponudbe. Igre za PS4 in XBO stanejo enako in kljub internetnemu vreščanju na xboxu nisem doživel očitne inferiornosti ali bil kako drugače prikrajšan. Blagodejna je tudi xboxova tihost pri daljšem obratovanju. Po drugi strani pa nekaterim par sličic na sekundo ali rahla boljšost grafičnih učinkov dosti pomeni. Ob tem je PS4 v tržnem naskoku, deležen bo več ter na splošno zanimivejših ekskluziv in potrjenega VR-sistema. Za nameček Slovenijo Sony obrajta, dočim je Microsoft ne. Zato na splošno bolj priporočam playstation 4.



Rise of the Tomb Raider



80 *Včasih je Sneti ob Lari otrdeval. Po vsem sodeč sta odrasla oba.*

xbox one — Microsoft



Igra se začne in konča v mrzlem okolju. Lara med ledenimi površinami preskakuje s cepini in če ji kdaj spodrsne, jo je treba stabilizirati s hitrim stiskom gumba X.


Strelsko-pretepaškega obračunavanja ne manjka. Nebodijihtreba se punca znebi z nažiganjem ali zažiganjem, kjer uporablja tako kurilne puščice kot molotovke.


Tole balansiranje na tramu je videti kot lažen prizor ali slika iz filmčka, vendar sem posnetek lastnoročno storil med igranjem. Ja, Rise je zelo lična igra.

Lara Croft je svoje razvpito digitalno življenje začela pred devetnajstimi leti kot neustrašna angleška arheologinja, ki je v prvi Tomb Raiderki sledila drobtinam na poti do skrivnostnega artefakta. A tisto je drug lik iz drugih dni, ko je bilo važno predvsem to, da smo v mešanici premagovanja ploščadi, rešetanja sovražnikov in reševanja ugank ugonobili neznanokako preživelega dinozavra ter kormoransko skočili v rudniško reko. In, jasno, da smo testosteronsko strmeli v poligonski vimeni & ritnici, ko se je punca plazila po tesnih prehodih. Njena osebnost ni štela, tako kot ne preteklost.

Oboje je ostalo precej nerazdelano tudi v kasnejših igrah in filmih z Angelino Jolie, ki so Laro katapultirali v orbito slave. Važno je bilo predvsem to, kaj ženska počne, in ne toliko, zakaj ter kaj si ob tem misli. Nas je zanimalo, kaj občuti, ko se preganja po grobnicah, pleza po stenah in rešuje svet? Smo jo sploh želeli videti kot realno, človeško bitje? Ne bi rekel. Bistven del njene privlačnosti je bila trdnost, nedotakljivost, neranljivost. Če bi se upehala in zakrvavela, če bi zajamrala in zajokala, bi ne bila več jeklena lady Croftova.

Takega pogleda na Laro je bilo konec z novo kontinuiteto, ki jo je pred dvema letoma zagnal reboot, enostavno klican Tomb Raider. Odvrgel je komplicirano izročilo in predstavil častihlepno študentko arheologije, ki išče izgubljeno kraljestvo. Najde ga po brodolomu, ki ga komaj preživi. Okrvavljena mladenka začne kvest za preživetje na tropskem otoku Yamatai, polnem nevarnih živali in krvoločnih ljudi. S pomočjo sotrpinov prestane kinematografično avanturo in se vrne domov. Vendar na stari lik Croftove pretežno spomni le po trmi in zagrizenosti. Nova Lara je zgovorna, vidimo jo trpeti in se tresti, ječati ob svojih ranah in usodah drugih. Nadnaravni elementi v scenariju gor ali dol, po zaslugi pisateljice Rhianne Pratchett, hčere znamenitega Terryja, je Croftovka naposled postala oseba. Izredna, močna, vztrajna, z dobršno merico sreče in rabe opcije reload – a vseeno oseba.

Komaj sem zategadelj čakal, da jo kot staro prijateljico srečam v nadaljevanju Rise of the Tomb Raider. Da znova izkusim njeno železno voljo in vidim, česa se bo lotila tokrat. In veš, kaj? Ni me razočarala.

Elektrin kompleks

Rhianna je za scenaristično krmilo sedla tudi v drugo, zato ni presenetljivo, da se nadaljuje raziskovanje Larine osebnosti in motivov za njeno početje. Kot da vedeti naslov, je čas za 'uveljavitev' plenilke grobnic, ki ima globoke travme zaradi očetove smrti. Lord Richard James Croft je bil po novi časovnici ugleden arheolog, ki ga srenja zaradi iskanja artefaktov s čudaškimi močmi izloči, nakar ubožec omaga. Trpi tudi njegova še negodna hči, ki se

pozneje odloči nadaljevati atijevo kariero in dokazati, da je imel v vsem prav. Priložnost za to dobi prav v Rise of the Tomb Raider, ko v mitsko mesto Kitež, ruski ustreznici Atlantide, sledi novemu misterioznemu predmetu, v katerem naj bi tičal kosem božje moči za omogočanje nesmrtnosti. V hajko po Siriji in Sibiriji sta vpletena Larin maorski prijatelj Jonah, ki je z njo prestal Yamatai, in očetova nekdanja spremljevalka. Pa novinci, kot je žlehtni vojak, ki se želi prav tako dokopati relikvije, gajstna lokostrelka iz tundre in starodavni bradač, povezan z legendo o Preroku, ki si je kanil njega dni z armado večneževev podvreči svet.
Posebne izvirnosti kajpak ni. Omenjeni artefakt je le varianta Jezusovega keliha in skrinje zaveze od Indiane Jonesa, če se omejim na najbolj slavne odganjalnike Matilde v popkulturi. Larino poveličevanje in nekritično oboževanje fotra pa je na trenutke zoprno. A v poteku zgodbe marsikaj dobi svoje mesto, najbolj sama Lara, ki na kraju ni več ista kot poprej. Kar spočetka teži njo in teži igralcu, se skozi številne preizkušnje razreši, in čeprav se za Raiderke običajna nadnaravna komponenta ne izkaže za posebej metaforično, negativska falanga pa je preveč babja (moški soscenarist Rhianni ne bi škodil!), se celota lepo zakroži in pusti soliden vtis. K temu pripomorejo lični filmčki in izvrstna glasovna plat, kjer je nadarjena Camilla Luddington kot naslovna junakinja še zrasla. Senčna organizacija, ki stoji za vsem, je sicer čisto bondovska, a pod črto Lara kot oseba naredi nov korak naprej. To je tisto, kar vsemu skupaj da okus.

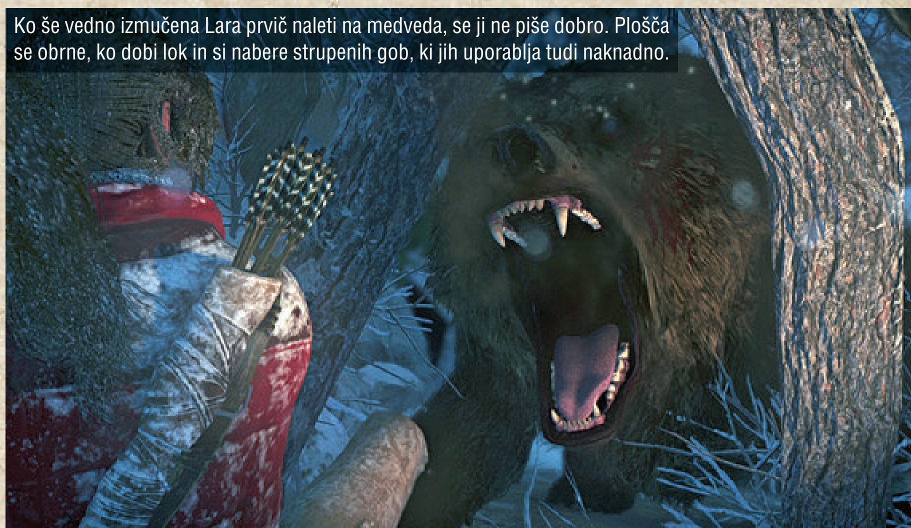
Iz Rusije z ljubeznijo

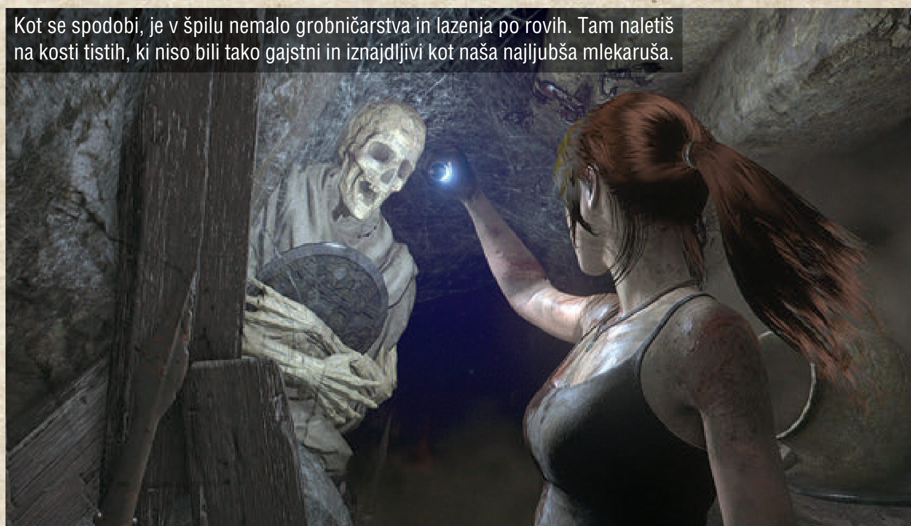
Kar velja za Laro, velja za ves špil: v njem je glede na prvenec precej starega, a hkrati toliko novega, da imaš vseeno občutek svežine. Po receptu iz prvenca se heroina ne znajde v docela odprtem svetu po zgledu Grand Theft Auta in Just Causa, obenem pa ni več zaprta v hodnike. Sosledje nivojev je premočrtno in pot skozi igro le ena, vendar so posamična območja razprostranjena in polna skrivnosti. Med njimi je moč instantno preskakovati ob darksoulovskih kresih, ki rabijo kot postojanke za nadgradnjo Lare ter njene opreme. Raziskovalko čaka dosti tekanja, skakanja in plezanja, nemalo streljanja iz zaklonov in mlatenja od blizu, kar oboje spomni na Uncharted, tiholazenje in prgišče miselno-spretnostih ugank. Teh na osnovni poti skozi igro ni dosti, več jih je v opcijskih grobnicah, kamor se spustiš v lovu za dodatnimi izkušnjami in surovinami ter drugače nepridobljivimi veščinami. Na primer sposobnostjo hitrejšega izstreljevanja puščic ali samodejnega zaznavanja pasti, kot so krhko rušljiva tla.
Gradniki iz predhodnice so torej očitni, vendar ledena frišnost zaveje kaj hitro, ko se znajdeš v zasneženi, vetrovni Sibiriji. Izvzemši kratek izlet na Bližnji vzhod in daljšega v podzemlje se potikaš po lesketajoči krajini, ki nudi bistveno drugačen občutek kot tropska džungla na Yamataiju. Tamkajšnji strah, domala grozo nadomesti neka tiha nujnost, ko veš, da te ne ogrožajo toliko aktivna bitja kot narava sama. Lara sicer ni nikdar v resnični nevarnosti, da zmrzne ali umre od lakote, tako da ne gre za preživetveno simulacijo (v to smer se kani igra podati z naknadnim načinom endurance; glej okvir na zadnji strani). Toda okolica nate kljub temu neotipljivo pritiska.
Nevarno postane, ko je treba nekam splezati, saj moraš tedaj zasajati capine v navpične zaledenele ploskve. Če se ti kak opasnejši zapik ne posreči ali se vda razpokan rob, moraš zadosti hitro stisniti gumb, drugače Croftova strmoglavi v globel. Kasneje se uležanostim pridružita izstreljevanje vrvi na puščicah, ki povežejo vroče točke in omogočijo akrobatsko vihtenje čez prepade, ter zapikovanje strelic v lesene površine, čez katere prečkaš zoprne stene. Ni to Mario, saj je vse dokaj samoumevno – ni pa tudi rutinski Assasssin na avtopilotu, kjer praktično samo tiščiš smer in se vse zgodi samo od sebe. Dasi manjka krute platformske zajebanosti iz starih dni, je Larin alpinizem privlačen ter vzdušen.


Akrobatsko spuščanje po vrveh je uveljavljen način, kako Lara hitro pride z višjega na nižje. Občasno pa to ne gre gladko in se pojavi kak helikopter. Ups.



Ancientnega artefakta so se menda skušali polastiti Sovjeti. Ta domislica je zmiksana z zgodovinskim prikazom gulagov in propagandnimi ploščami, kot je dotična.


Ko še vedno izmučena Lara prvič naleti na medveda, se ji ne piše dobro. Plošča se obrne, ko dobi lok in si nabere strupenih gob, ki jih uporablja tudi naknadno.

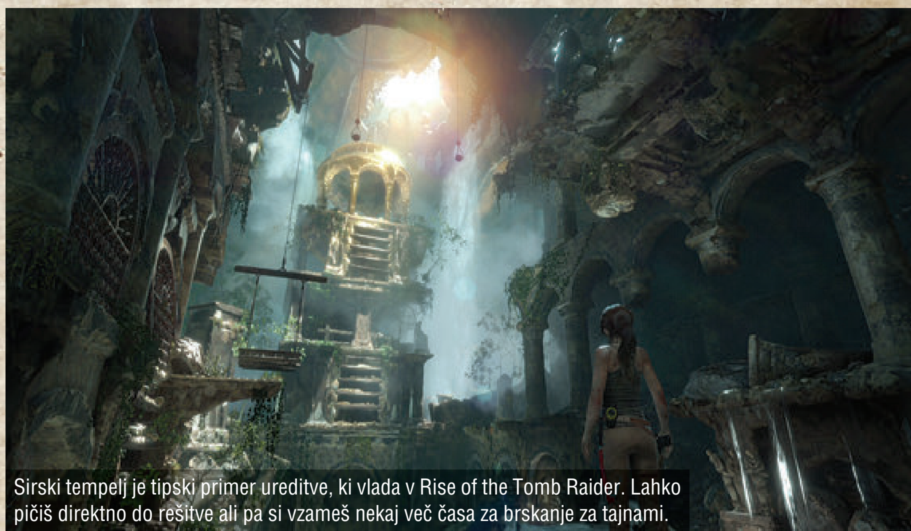

Kot se spodobi, je v špilu nemalo grobničarstva in lazenja po rovih. Tam naletiš na kosti tistih, ki niso bili tako gajstni in iznajdljivi kot naša najljubša mlekaruša.

Modra kri, rdeča kri

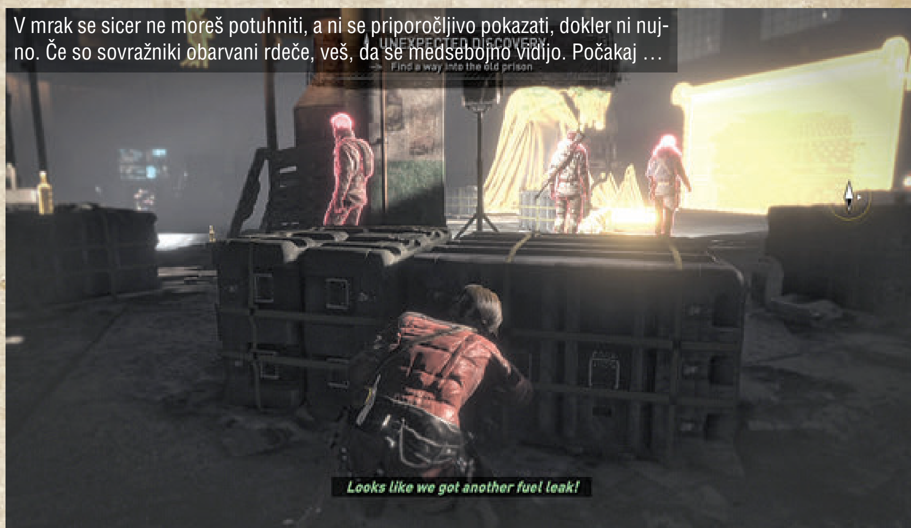
Isto velja za strelske spopade, ki jih je vse prej kot malo in rastejo skladno z dviganjem težavnosti. Čas poblaznelega tekanja po arenah, neugnanega rešetanja iz dveh pištol in vmesnega delanja premetov je minil. Nadomestilo ga je tičanje v zaklonih in potrpežljivo, natančno šicanje človeških tolovajev v občutljive dele. Z lokom, revolverjem, puško, strojnico ...
Na najnižji zahtevnosti je polaganje ubožcev nedeljska rutina, toda ljubitelji višjih zahtevnosti so deležni občutno večje vrednosti. Novodobni in starinski vojaki v Rise of the Tomb Raider niso neumni, medsebojno se spodbujajo, se obveščajo o Larinem stanju ("Prazen šaržer ima! Ranjena je! Napreduje!") in niso pasivni, marveč radi naskočijo njen položaj, tako z metanjem granat kot fizičnim približevanjem. Brez samodejnega zdravljenja si na višjih zahtevnostih (te je moč menjati kadarkoli) veliko bolj odvisen od tistega, kar imaš s sabo. Prav tako pridejo na moč do izraza taktično premeščanje med zakloni, ki znajo ob močnem ognju razpasti, sprotno izdelovanje posebnih strelic za lok (zažigalne, zastrupljevalne, eksplozivne) in obvezovanje ran. Ter pobiranje naokoli razmetanih steklenic in konzerv, iz katerih kar med tekom narediš molotovko ali eksplozivno sredstvo, nakar to uporabiš za ognjevit masaker.
Seveda nič od tega ni efektivno, če ne znaš dobro meriti, najraje v glave. A to ni lahko, ko si ujet v navzkrižni ogenj in se zaslon stalno trese. Zato se marsikdaj splača izkoristiti osnovno tiholazenje s skrivanjem po grmih in drevju, od koder čopatiš grdobe, ki se te še ne zavedajo. Le prehajanja med stealthom in streljanjem ni, kajti ko te barabuhi enkrat zaznajo, se ne dajo več presenetiti. Prav tako te na gmajni naskočijo zveri, kot so volcje (zadnji v tropu pobegne!), divja mačka in medved. Prvo kinematografično srečanje z njim, ki vključuje QTEjsko izmikanje gobcu in šapam, je fantastično in tudi kasneje z medoti ne gre češenj zobati. Niti volčjih.
Za oddih od oponašanja Tomaža Humarja in Chucka Norrisa se sem ter tja spoprimeš s kakim možganskim oreščkom. S puščičarsko špago moraš obrniti vrtljiv tram tako, da nanj pripneš eksploziven sod, nakar ga pravilno obtežiti, da ga spraviš do ključne točke na drugi strani. Oziroma s potegovanjem ročic pripraviti starodavni mehanizem k delovanju ter se nato skobacati čez njegove posamične dele. Nič težkega, zlasti ob vklopu Larinega batmanskega preživetvenega pogleda, ki osvetli vroče točke v okolici, in daleč od glavopraskalnih zagonetk včerajšnjika z rinjenjem zabojev, ob katerih se nam je redno zatikalo. A tisti časi so minili in Rise of the Tomb Raider je pač drugačne baže igra – napeta, hitra in kinematografična.

Lare ne odložiš kar tako

Kleč je v spretnem mešanju vseh teh sestavnih delov v delujočo, privlačno celoto. Napetemu strelskemu spopadu sledi obdobje bolj umirjenega raziskovanja in ploščadenja, dočim razkritje novega območja krsti sveža rezina zgodbe in same Lare. Dan zamenja noč in jasno nebo se v deževna spremeni, s površja se spustiš v podzemne votline in obiščeš ancientne templje, ki jemljejo dih. Zdaj skačeš med drevjem in zdaj plavaš pod vodo, kjer se dokaj hitro utopiš. Nikdar nisi siten zaradi nadaljevalnih točk, ki so razporejene s posluhom. In stalno si deležen številnih detajlov, ki kažejo, da se je tej igri nekdo intimno posvetil. Naj gre za način, kako si Lara otre čop, ko pride iz vode ... kako se objema, ko jo zebe, in se včasih komajda zvleče na visoko polico... kakšne samogovore o fotru in svetu ima pri kresih ... in kako poznavalsko opisuje najdene artefakte. Pri tem si deležen nekaj širše vrednosti, ko na primer izveš, da so imeli Mongoli žvižgajoče puščice, ki so jih izstreljevali čez sovražnike, da so izzvali zmedo. Z Laro si povezan tako osebno kot s protagonistoma v klasiki The Last of Us, saj gre za precej bolj resnobno igro od Unchartedov. Medtem ko je Nathan digitalni Indiana, ki se neha stalno zafrkavati šele proti koncu trojke, je Larina odprava skorajda brez humorja. Zaradi tega zna izpasti moreča, a je na kraju učinkovita in pristna.


Sirski tempelj je tipski primer ureditve, ki vlada v Rise of the Tomb Raider. Lahko pičiš direktno do rešitve ali pa si vzameš nekaj več časa za brskanje za tajnami.


Spočetka je z Laro stari prijatelj Jonah, ki ji je zvest še s tropskega otoka. Je odnos platonski ali pa bi bradač rad ugriznil v gosposki lubenici? Hm, hm!



V mrak se sicer ne moreš potuhniti, a ni se priporočljivo pokazati, dokler ni nujno. Če so sovražniki obarvani rdeče, veš, da se medsebojno vidijo. Počakaj …


Pri rešetanju ne moreš biti stalno v zaklonu in se iti snajperja, saj so sovragi telesno in bombaško napadalni. Lahko se jih lotiš tepsti, a pazi na oddaljene strelce.


Ena od dodatnih temnic ti podari sposobnost videnja pasti, kot so rušljiva tla. Pod njimi so osti, na katere se Lara boleče nasadi. Skoči čez ali brzinsko odreagiraj.


Občasno se ti zdi čudno, da je Lara tako brutalna. Če sovraga preseneti, ga zakolje z nožem oziroma cepinom. A spomni se njene preizkušnje na Yamataiju. Mhm.


Bližnje srečanje s sovjetskim vojaškim zrakomlatom, v katerem sedi glavni zajebanec, je dokaj dolgo in večplastno. Opraviš ga brez QTEjev. Juhej.



Kdor ne more brez obsežnih, kompleksnih ugank iz starih Raiderk, naj ne pristopa k novodobni Lari. Tu za miselni oreh šteje dvig štromarskega onéta iz vode.

Tesno si povezan tudi z njenim svetom. Sibirske planjave niso krasne le grafično, kjer xbox one s številnimi impresivnimi prizori in spodobno gladkostjo pokaže, da ni podhranjen, temveč skrivajo številne tajne. Že sproti nenehno pobiraš les za puščice, peresa za zdravljenje in gobe za strup, odkrivaš nahajališča starih kovancev, bereš monolite v več jezikih ter poslušaš magnetofonske zapise, iz katerih izveš nemalo o ozadju in motivih zlobcev. Nakar se lahko kasneje, ko dobiš določene kose opreme, po metroidsko vrneš in opraviš s stranskimi temnicami, kjer so uganke nekoliko bolj zahtevne. Takisto pobereš in odkleneš vse, česar še nisi, kar zna terjati naprednejše ploščadne spretnosti, in izpolniš neobvezne misije, ki ti jih naložijo srečane osebe. Opcije za new game + sicer ni, vendar to niti ni take baže igra.
Namesto tega se sproti odklepa vsebina obstranskega samotarskega modusa expeditions, ki omogoča, da obdelane nivoje uvidiš v novi luči. Predvsem s številnimi kartami, ki spreminjajo pogoje na boljše ali slabše. Omogočijo ti na primer prevezovanje ran ali te naredijo bolj občutljivega na poškodbe. Takisto je tu lovljenje točkovnih rekordov, kjer se pike primerjajo z izidi spletnih prijateljev. To ni čisto enakovreden nadomestek za manjkajoče večigralstvo in nekateri špilu zamerijo, da je moč karte kupiti s pravimi novci. A navideznega denarja z igranjem dobiš nemalo, zato se mi to ne zdi težava.

Uveljavljena plenilka

Docela me Rise of the Tomb Raider ni prevzel. Šefovje v obliki ščitonoscev in tipa s plamenobacačem se mi je zdelo precej švoh, dasi proti koncu čaka nekoliko slajše presenečenje. Uganke so res precej na izi in opcijske temnice pretežno zelo majhne. Držanja za roko pa je le preveč, saj te preživetvena rentgenskost opozori na dobesedno vse in celo brez njene rabe so oprijemalne površine očividne. A kljub temu mi je ta obsežna, vzdušna igra dogajala in žalosti me, da je do nadaljnjega na razpolago samo za pri nas nerazširjeni xbox one, kajti privoščim jo slehernemu laroljubcu. Plus tistim, ki so čislali izkustvi v sorodnih Unchartedu 3 in Last of Us, torej dveh izvrstnih kinematografičnih akcijskih avanturah z močnimi protagonisti. Novodobna gospodična Croft se jima enakopravno postavi ob bok.

NAČRTI ZA NAPREJ

Lastniki računalnikov bodo lahko Rise of the Tomb Raider igrali 'zgodaj 2016.', medtem ko naj bi igra na PS4 prispela koncem naslednjega leta. Tedaj bo po vsej verjetnosti vsebovala dolpotegljivo dodatno vsebino, ki jo založnik že trži v obliki sezonske vstopnice. Ta bo med drugim omogočila dostop do že obelodanjene stranske odprave Baba Yaga: The Temple of the Witch, kjer bo Lara zašla v zaklet gozd in se mimo prikazni prebijala do naslovne slovanske coprnice. Drugi DLC bo Cold Darkness Awakened in se bo odvijal v opuščenem vojaškem oporišču, polnem krvoločnih pošasti. Nadnaravnost, ki je v osnovni igri precej zauzdana, bo torej v dodatkih spuščena z vajeti. Med spletnimi bonbončki omenjajo tudi nove obleke in odstranjevanje valov sovragov, za 29. december pa način endurance, v katerem naj bi šteli hrana in toplota. Bo torej Lara zmrznila, če se bo preveč namakala, in bo lokostreljanje divjadi dalo še kaj več od kož za nadgrajevanje opreme?



Need for Speed



Norenja z nabiranjem stilskih, drifterskih točk znajo res gnojiti. Posiljevanje z njimi je od sile in hinavsko, saj igra namiguje na razvoj 'lastnega dirkača'. Razvijalci so res zabiti.



Marketinško besedičenje vključuje besedno zvezo 'poglobljena zgodba'. To floskulo bi lahko prilepili tudi Farming Simulatorju. Fabula je kljub akterjem, ki v tri dni nekaj nabijajo v kamero, dejansko neobstoječa.



Založnik je na zadnjem smenju nemalokrat ponovil besedo 'reboot' v smislu 'pozabite na pretekle dele, zdaj pričnemo znova'. Bolje bo, da čimprej pozabimo tudi 22. igro v nizu.



Spomnim se kulskega onesposabljanja kifeljcev v Most Wantedu, ko smo na njih rušili objekte. Tukaj pa je njihova vloga sama sebi namen. Tako kot od tegale volva 242 '75.

Nočno tiščanje hudih strojev po odprtem mestu, pa še pred kapsi lahko bežiš, tastar! In avto si spimpaš, polimaš ter nafriziraš, kar vsi vidijo, ker je špil stalno na netu! Če bi bil najstnik ali ravnokar prilezel iz podzemnega bunkerja, bi v letošnjem Need for Speedu ne videl nič slabega. Navidez v redu pičiš po ulicah, pristanišču in okoliškem gričevju – tako kot je v redu fleshlight, če zamižiš. A na EAjevo nesrečo jazst in ti, razumski bralec, nisva neizkušena. Preveč NFSjev sva dala čez, da bi šla na take poceni limanice. Oziroma, kot bi rekel Bora: "Znam te puško dok si pištolj bila."

Na hitro povedano se novi špil, tokrat brez številke in podnaslova, vrača v kolesnice Undergrounda. Tega so navdahnili iskreni začetki serije Fast and Furious, kar pomeni nelegalno ulično dirkanje, tri kanistre nitra, nabiranje rešpekta in nenehno nadgrajevanje avta. Na srečo spisek mašin sega onkraj poceni in japonskih modelov, saj so na njem porscheji, lamboti in celo ferrari F40. Svež element so filmani prizori skozi oči protagonista. To sprva namiguje na zgodbo oziroma kinematografično avtomobilistično izkušnjo, po kakršni hlepimo že veke. Druga značilnost je vključitev petih zaresnih imen iz skupnosti urbanega avtomobilizma, ki naj bi delovali kot tutorji različnih pristopov dirkaškega uživanja. Žal se ti noviteti ne izkažeta, za nameček pa je jedro špila tako razočaranje, da sploh ne bi verjel, če ga ne bi sam izkusil.

Žalostno in neumno

Ustroj je stokrat viden in domala nevreden popisovanja. Metropola Ventura Bay je posejana z raznimi dogodki, med katerimi so glavni tisti od osrednjih kolegov. Enkrat je treba loviti čas, drugič klasično prehiteti tekmece, tretjič driftati po serpentinah. Vse po odprtih cestah in ob prometu. Špil bi sicer najraje videl, da se na roke pripeljem na sleherno točko in me za prvi obisk tistega konca v to tudi prisili. Ampak na srečo kasneje obstaja teleport do že videnih lokacij. Motivacije za vožnjo po nokturnem mestu namreč ni. Kljub svetlobnim učinkom vseh barv tema začne najedati in urbana vsebina nima nikakršnega privlaka. Ni divljenja vredne grafike, resničnih okrajev, vratolomnih skakalnic in skritih kotičkov. Pozna zapikovanje na panoramske točke in iskanje rezervnih delov, ampak oboje je neugledno in brezveze. Kot da se igralci ne bi spomnili čiste uživancije civilnega vozakanja in iskanja starih avtov v Test Drive Unlimitedu. In lepo predočenega fočkanja ob sto ameriških znamenitosti v lanskoletnici The Crew.

Da ne bi kdo pomislil, da je na kraju dogodka kup ljudi, flourescentna poločevina in štarterke z modrci v rokah. Zametek tega smo videli pred dvanajstimi leti, zdaj pa je tam le ikonica. Ki jo moraš, pazi to, klikniti s prave strani. Tudi pri izbiranju po zemljevidu ne grem neposredno v dirko, marveč sem prežarčen pred ikono. Kliknem, desetsekundno nalaganje in že drvim na nitro ter še pošrek. Nič posebnega, zelo fleshlightasto. Za ovratnik mi dihata volvo 242 in golf GTI, oba iz sedemdesetih in oba na elastiki. Catch up, pač. Okolica je neprijazna, polna telegraf štang in izstopajočih robov, ki me instantno, toda nespektularno razkantajo. Jebeš to, reštart. Zopet desetsekundo nalaganje, ki me ne prestavi na štart, marveč nazaj pred ikono. Na katero moram vnovič klikniti in gledati nepreskočljivo začetno sekvenco. In če dirko neuspešno zaključim, pri izpisu rezultatov ni opcije restart, marveč sem jo primoran vnovič najti na zemljevidu. Škoda, da ne furamo video reviewjev, kjer bi lahko to stupidnost prezentiral v vsej svoji gloriji.

Pičim pičlo

Težko je prav tako verjeti, kako omejen je nabor udejstvovanja. Kdo bo prvi od A do B, časovni pogoj in drift – to je vse. Kje je merjenje pospeškov (drag) oziroma kratke dirke z mesta, eden ključnih gradnikov F&F-univerzuma, ki so ga prijetno predstavili v Undergroundu. Kje so krožne dirke? Kje je knockout? Boš verjel, da v dirkah ni niti enega skriptanega dogodka, alternativnih poti in bližnjic, kar pestri vse konkurenčne igre? Boš verjel, da policaji sicer so, ampak povsem nedodelani, z enim samim tipom vozila in brez kakršnihkoli dodatnosti? Postati organ pregona ni mogoče, ni nagajalne opreme, niti ne tiste dobre finte iz Most Wanteda, da lučkarjem na glave podreš fasadne odre in vodne stolpce ali razneseš črpalke. Uideš jim netežavno tako, da ga pač goniš v nasprotno smer. In taka ohrnija si upa postaviti ob bok Ubijevemu The Crew z obiljem načinov, od off-roada prek dirkališča do bolj 'misijastih' eventov?

Slednjih NFS seveda nima, kajti pripovedi videu navzlic ni, kamoli da bi bil v štorijo vpleten kriminalni faktor. Filmčki sestojijo iz brezveznih garažnih in gostilniških pogovorov druščine petrolheadov, medtem ko filmana pločevina umanjka. Pravzaprav sploh ni avtomobilskih sekvenc, zato ta del docela zvodeni. Enako velja za peterico človeških blagovnih znamk, ki so same sebi namen. Marketing daje misliti, da gre za pet razvojnih vej, kao, če sem boljši ekipni dirkač, sem Risky Devil, če pa bolj uspešno odriftam krožišče, sem prijatelj od Kena Blocka. Toda ne samo, da ti frisi sploh nimajo domiselne vloge, vse skupaj je kup bikovskega krnečesa. Niz dirk je premočrtno določen brez izbir in vejitev, pri čemer je treba uspešno odpeljati prav vse. Tako sem prišel do točke, ko sem imel na razpolago le tri zoprne drifterske gonje, na katerih moral zmagati, čeprav mi ta način res ne sede. Je sploh treba dopisati, da imajo druge igre opcijske udeležbe in če ti ena trasa ne leži, pač zbereš punkte drugod?



Svetlobe so različne in na nekaterih odsekih se že kaže jutranja zarja – nakar se izkaže, da je bila večerna. Dirkanje je torej od mraka do zore. Na srečo v suhem vremenu.



Kozmetike in nadgradenj je veliko, toda brez neonk in hidravlike. Divljenje nad avtom pa je omejeno na rotiranje, namesto da bi lahko naredil hude fotografije. In še nekaj zamerim: dirkalnik vedno prodaš za orenk nižjo ceno.

PETERO ZNAMK

Z izjemo Kena Blocka so obrazi letošnjega Need for Speeda na tem koncu nepoznani. Ne gre namreč za avtošportnike, marveč znamke znotraj ožjih skupnosti, o katerih ciljni najstnik nima pojma. Vsak od njih naj bi predstavljal eno od plati urbane štirikolesniške kulture in ko igralec zmaga dovolj eventov v določenih 'kategorijah', ga kot sive eminence 'prepoznajo'. Nato se možakarji pokažejo s svojimi tipskimi avtomobili. V redu, ampak njihova vloga je posiljena, doprinos pa betežen. Tudi zato, ker ne gre za različne poti, marveč je treba biti v vsakem primeru uspešen povsod.

Morohoshi-san je tokijski tuner lamborghinijev, znan po ekstravagantno-kičastih bikih. Menda naj bi bil povezan z yakuzami, zato v špilu terja zajebavanje policaje. Tip seveda fura svojega prepoznavnega rožnatega diabla. Dreadlockasto zanemarjeni **Magnus Walker** je kalifornijski zbiralec porschejev, predvsem starih modelov 911. Enega takih iz leta '73 vozi v igri, do njega pa prideš z uspešnimi hitrostnimi preizkušnjami. S porscheji je povezan tudi **Akira-san**, še en japonski predelovalec, ki je svoj čas ustvarjal lastne školjke za zračno hlajene modele. Zato predstavlja ikono tuninga in se prav tako pojavi v carreri. Ekipno udejstvovanje podpira ime **Risky Devil**, pod katerim se skriva ekipa čikaških drifterjev. Oni volanizirajo japonske zadnjekolesnike. **Ken Block** pa je Ken Block – srednje uspešen relijist, avtomobilski klovn in utemeljitelj drifterskega poligona gymkhane. Košček tega špil vsebuje, vendar ne arene v slogu Dirta Showdowna.

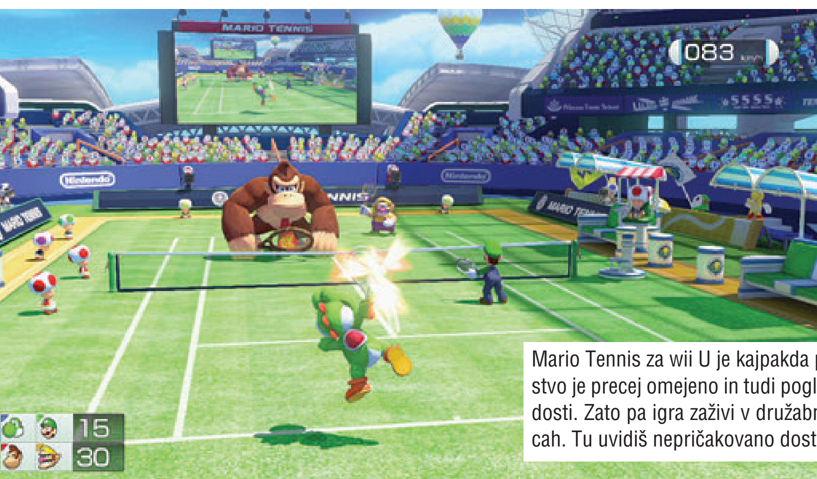


Obvezna drift in net

Tekme v zadnjičnem drsenju bodo marsikomu zoprne, saj terjajo spretnost in srečo. Topodročni boljšosti je sicer namenjen drsnik med stabilnostjo in drsenjem oziroma kup mikrosliderjev, ki vključujejo še volansko odzivnost, višino avta in razmerje zavor. V arkadi, da se razume. A mehankarija je tri nalagalne zaslone daleč, saj moraš za nastavitve vedno v garažo, namesto da bi bilo moč to storiti na licu mesta ali kar med dirko. Najbolje bi bilo testirati in spreminjati parametre na testni, zaprti progi v realnem času. Ali imeti pred tekmo na izbiro več vagnov. Toda avtorji na tako razsvetljeno zamisel niso prišli. Govora je navsezadnje o dirkačini brez vsakršnih kabin in z najbolj osnovno možnostjo ogledovanja štirikolesnika, zgolj z rotiranjem. Ampak važno, da lahko na sleherni kos pleha lepim za cel katalog nalepk v več slojih, jih pobarvam in povečam. V taki igri bi vendarle prišel do izraza fotomodus, kakršnega je dobil Driveclub.

V nekem drugem svetu bi moral zdaj poreči, da multiplayer spremeni čisto vse in da tam pokaže igra svoj pravi obraz. No, kaže ga že, a le drugo lice istega siromašnega Kvazimoda. Serija NFS sicer že leta prodaja brezšivno izkušnjo in medsebojno deljenje uspehov ter izzivov. Vendar tule zavoljo vseh pomanjkljivosti oboje izpade še najmanj posrečeno. Mesto je velika instanca za omejeno število sodelujočih, ki jih moreš povabiti na skupno divjanje. Če dodaš prijatelje, ob posameznih eventih vidiš njihove rezultate. In nekaj udejstvovanj je ekipnih. Toda ponočnjakarstvo, steze brez alternativnih odsekov in prevelika prepuščenost sreči ne pritegnejo za daljši čas, kakšnih naprednih pogruntavščin pa ni. S tem, da je nalinijstvo po nepotrebnem obvezno, saj se špil brez spletne povezave ali ob izklopljenih strežnikih noče zagnati. Toliko o dolgoživosti. Tega naslova čez petnajst let ne bo mogel igrati nihče. Ne sicer, da si bo tega kdo zares želel, kajti Need for Speed 2015 se bo zapisal v zgodovino kot nov mimosunek v slogu nesrečnega The Runa. Kako so kljub enoletni pavzi naredili tako sranje, mi je nepojmljivo. Itak, da je izdelek povsem sforsiran s strani založnika, ampak tudi v tem primeru so elementarne napake in pomanjkljivosti neodpustljive. Morda se bo kak priložnostni igralec s pivom v roki z njim zabaval, a zopet – kot s fleshlightom. Svetli The Crew danes stane pol manj in z njim dobiš nekajkrat več barvite ter raznovrstne vsebine. Ventura Cityju pa se na daleč izogni!

43 *Ko vtakne prste v luknje, nejeverni LordFebo verjame v obupnost tele igre.*
PS4 / XBO / PC (februarja) EA





Mario Tennis za wii U je kajpakda pisana arkada. Enoigralstvo je precej omejeno in tudi pogledov na dogajanje ni kaj dosti. Zato pa igra zaživi v družabnosti, predvsem v dvojicah. Tu uvidiš nepričakovano dosti nians sistema in likov.

Mario Tennis: Ultra Smash



O temle pisanem in radoživem tenisu za wii U se je po vsemreži hitro razširil glas, da je uboren, betežen in kratkomalo slab. S tem mnenjem se kategorično ne strinjam; nasprotno, rad bi ti predočil svojega in te s tem nemara prepričal v nakup nečesa jako simpatičnega, kar v mojem gospodinjstvu že več tednov zabava tako pet- kot štiridesetletnika in je očaralo celo priletno taščo. Morebiti sem glas vpijočega v puščavi, toda bolje kričati vnemar kot z molkom prispevati k nepravičnemu tepežkanju sicer ne vrhunskega, a simpatičnega izdelka.

Joshiel Toadal

Glavni kamen spotike pri glasu kolegov kritikov (in ne toliko ljudstva) je ohrnost enoigralske in miniigerne vsebine. In res je okleščenost na prvi pogled skrajna. Na razpolago je le nekaj vrst tekmovanja proti računalniku: tekme z začasnim spreminjanjem v velikanske like in take brez njih, obračuni z nanizanimi wiijevimi nasprotniki, nabiranje čimvečjega števila odbojev, kjer prva napaka pomeni konec … in to je vse. Nobene zgodbe, kjer bi Mariova pozitivska tolpa, od samega brkača prek brata Luigija in piskajoče gobice Toada do princeske Peach, spretno kakor Novak Djoković obračunavala s standardno zalogo Bowserjevih zlikovcev, vključivši Waria, Waluigija in duhca. Nobene kariere s selitvami po AMP-lestvici (Association of Mario Professionals :)). Nobenega turnirja, kjer bi šlo na izpadanje. Nobene krepitve statističnih lastnosti junačkov, kot sta moč in okretnost – vsak je privzeto dober v nečem. Bowser v silovitosti, Yoshi v hitrosti, Breskev v tehniki in podobno.
Pa vendar udejstvovanje proti wiiju ni krneki. V srečanjih lahko izbereš več težavnosti in igraš sam ali s sotrpinom. Ta je lahko figurica amiibo, če igra vsebuje njegovega vzornika (Linka ne boš izrabil, Maria pač). Amiibič se izpopolnjuje v veščinah in sčasoma postane nezanemarljiv pomočnik. Zlasti v omenjenem nizu tekem, kjer po petnajstem nasprotniku uleti šefovski dinozaver, nakar se mimohod še nadaljuje. Z udejstvovanjem nabiraš cekine, s katerimi si pomagaš pri odklepanju. Predvsem likov, kot sta zelena vila in koščeni Bowser, ter igrišč. Okolica je vizuelno resda ena sama, polna navijajočih mušnic in sličnih cortkanosti. Toda spreminjajo se podlage, od standardnih iz resničnega življenja prek poledenele do take, kjer žogice na eni polovici nese bolj v levo in na drugo bolj v desno. Takisto odpreš dodatne zahtevnosti, kjer se konzola izkaže za močnega rivala. Odpiranje skritosti zna biti zaguljeno in terja spretnost ter vztrajnost.

Jaz in moji hrusti

Isto velja za samo igranje, ki je pač srž vsega. Dosti opisovalcev je Ultra Smash odpravilo z besedami “akcija je zabavna, toda …” Nič toda! Ko si v areni, je tole najbolj žurerska in dogajaška arkadna teniščina po Virtua Tennisih ter ena najimenitnejših epizod že sedemdelne serije Mario Tennis. Osnove doumeš takoj in moj predšolski pobič je, čeprav ni še nikdar bavil s čimerkoli sorodnim, nemudoma jel švigati naokoli, servirati in odbijati. Žogico je moč plasirati na več načinov, če pa si nevešč, lahko pritiskaš X in bo igra samodejno izbrala idealno vrsto zamaha.
V primernejšem trenutku kot usekaš in natančneje kot si postavljen, bolje boš vrnil udarec. Toda če to storiš slabo, se bo na nasprotnikovi polovici zelo verjetno pojavil krog za ultra zamah. Isto velja zate! Če lik pravočasno pripelješ v ta krog iz Mario Tennis Opena za 3DS in pritisneš pravi gumb, sledi epski šus. Pojavijo se tudi druge vrste krogi, od takega za bolj porezan žvajz do onega visoko po zraku na drugo stran. In upoštevati je treba gobe, ki jih mečejo Toadi in omogočijo rast v titanskega Maria in kompanijo. Velikani so luštna popestritev in so istočasno močni ter ranljivi, saj laže fašejo žogico v telo. Prav tako skrajšajo partije in jih naredijo bolj napete ter akcijske.

Mnenje, ki ni na prvo žogo!

Kako napet, soliden, posrečen in uravnotežen je tenisaški sistem, ugotoviš v srži naslova – večigralstvu. Naj bo na eni konzoli, kjer se udejstvujejo do štirje živi osebki, ali po internetu, kjer čakajo nedeljska ali zaresna srečanja z rangiranjem, tu Ultra Smash zaživi na podoben način kot Mario Kart in Street Fighter – še dva naslova, kjer se hitro znajdeš samo še na liniji. Samotarstvo je za doumetje, trening in odklep, nakar se sceloma preseliš v družabne obračune. Ti so istočasno dostopni in dokaj globoki ter zaradi polj in velelikov nikdar utrujajoče razpotegnjeni. Res je le, da ni podpore mahalnemu nadzoru kot v Wii Sports.
Med e-šport se tole sicer ne bo vštulilo in drži, da bi od izdelka za 45 evrov ipak pričakoval nekoliko več vsebine. Magari želvje lupine namesto žogic, če že ni bilo časa za zgodbo in kariero. Toda če ga vzameš kot dodelano sprostitev, ki v slogu Rocket League ne terja obilice vložka, povrne pa dosti, je vse prej kot slab. *In your face*, interneti!

78 — *Federer, pazi, servis ima banda risankavih prisrčnežev. In trener Sneti!*
wii U — Nintendo



Igrišče je eno samo, a več vrst podlage prispeva raznovrstnost. Še posebej, če jih znaš povezati z lastnostmi tenisačev. Slednje se še posebej izrazijo, ko spakič pobere gobo in zraste v velikana. Bolje za nasprotnika, da ga posnema!



GAMEWORLD.SI



Starwars Battlefront — OD 54,99 EUR



Call of Duty: Black Ops 3 — OD 39,99 EUR



Metal Gear Solid V — OD 39,99 EUR



Assassin's Creed Syndicate — OD 45,99 EUR



Fifa 16 — OD 54,99 EUR



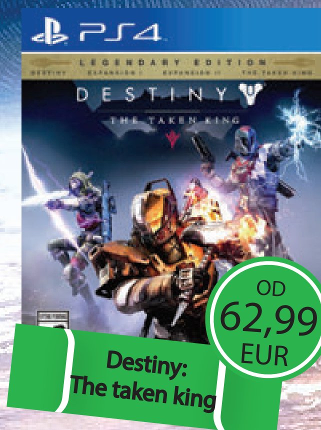
Just Cause 3 — OD 36,99 EUR



Fallout 4 — OD 54,99 EUR



Starcraft 2: Legacy of the Void — OD 32,99 EUR



Destiny: The taken king — OD 62,99 EUR



Need for speed — OD 54,99 EUR



NBA 2k16 — OD 36,99 EUR

DARILA OB NAKUPU
BREZPLAČNA POŠTNINA
PONUDBA ZBIRALSKIH RAZLIČIC



PS4 PS3 XBOX ONE PS VITA XBOX 360 NINTENDO DS Wii

Blagovna znamka GameWorld.Si je last podjetja Kupisi d.o.o. * Naročila iger sprejemamo tudi telefonsko, na številki 030 641 361 * Na spletni strani GameWorld.Si najdete tudi druge igre za vse konzole kot tudi posebne akcije in znižanja * navedene so najcenejše cene po plaformah, cene za novejše konzole so lahko višje * cene veljajo do 15.1. oz. do razprodaje zalog * pridružujemo si pravico do spremembe cene brez predhodnje najave



Halo 5: Guardians

Halovo zgodbo menda že poznaš. Master Chief aka John-117 je špartanec, gensko spremenjen zemeljski vojščak, ki se v 26. stoletju vojskuje proti aliansi tujskih življenjskih ras, Covenantu, ter ostankom nekdaj veličastnega imperija tehnološko naprednih bitij, Forerunnerjev. In bolje, da si s štorijo seznanjen, kajti kakor oktobrski Assassin's Creed: Syndicate tudi Guardians predvideva, da ti je vsaj okvirno jasno, kaj se je v tej dolgometražni seriji prvoosebnih streljank pripetilo doslej.
Brez pojasnil in obnove se znajdeš sredi akcije osem mesecev po zaključku štirice, ki je pred leti izšla za xbox 360. V ponovitvi razdeljenega dogajanja iz Hala 2 izmenjaje vodiš dvoje štiričlanskih ekip. To sta Modra, ki ji načeluje Master Chief, in Ozirisova, katere šef je Jameson Locke. Dotičnega ebenovinastega moža s frisom igralca Mika Colterja smo videli v seriji Nightfall, gre pa za posebnega zemeljskega agenta, ki ga oblasti ne pošiljajo naokoli kar tako. Njegova naloga v petici je izslediti Chiefa, ki se je podal za dolgoletno računalniško pomočnico Cortano. Ta, presenečenje, ni mrtva. Itak. Sledijo drama, rešetanje in še več rešetanja. Ter spektakel, saj smo vendar na xboxu one.

Kuhinja prihodnosti

Moč nove konzole je očitna nemudoma, ko uzreš krasno animirane obraze, gladkost pri šestdesetih sličicah na sekundo in uvodno sekvenco. Tisto, v kateri Ozirisovi špartanci v iskanje izginule znanstvenice vstopijo z norim dričanjem po hribu, med katerim prevračajo kozolce, vihtijo nože in michaelbayevsko odstranijo manjši regiment sovragov. Njihovih karafek med igranjem žal ne zmoreš ponoviti, kar se mi zdi za malo. 343 Industries, ki so Halo podedovali od Bungieja, so pač omejeni s tradicijo. Ali z mankom medeninastega para gonad? Če bi za krmilo vtaknili kakega norega Japonca, bi nemara dobili naslednji Vanquish. Tako pa je Guardians nezgrešljiv Halo.
Začenši z zgodbo, nabito s pompoznimi debatami o usodi vesolja in življenja v njem ter medsebojnimi zamerami z brado, ki se vije iz izvirne trilogije. Deležni smo novega uvida v galaktične težave in vojno med frakcijami znotraj Covenanta, po nas tacajo ogromnjaške forerunnerske mašine, od katerih lahko "ena sama nadzoruje ves sončev sistem", v zaodrju pa se krepi vez med hologramskimi pomočniki človeštva in Predniki. Izdati, kakšna natanko je ta povezava, bi bil hud kvarnik, se pa dotika slehernega inteligentnega bitja. Pripovednega očiščenja in merjenja s kakovostno ZF-literaturo ali filmom ne doživimo, liki ostajajo izrezki iz kartona in zaključek je pričakovano nedoločen, saj gre za srednji del druge trilogije. Alastair Reynolds in Orson Scott Card vsekakor nista zaskrbljena. Krneki pa fabula vendarle ni in ko se ozreš nazaj, ti da misliti. Če o drugem ne, o tem, kako ti bo nekega dne morebiti zapovedoval lastni opekač. Da se kot človeška neroda ja ne bi urezal v kos toasta.

Župa znanega okusa

V petici večino misij opravimo kot Locke in kako tretjino kot Master Chief. Oba glavneža znata izdajati ohrn nabor povelj trem sotrpinom, oba se oprijemata robov in se vlečeta nanje, oba s skeniranjem okolice prikažeta cilj misije in oba znata raketno švigniti, nakar morata počakati, da se temu namenjena zaloga energije obnovi. Glede na to, da Jameson pripada četrti generaciji špartancev in Master Chief drugi, bi pričakoval kako razliko več. Je pa njuna gibljivost udarna in težko se je vrniti k bolj tankovskemu premikanju v prejšnjih Halih.
Chief in Locke naletita na pretežno znan nabor sovražnikov iz covenantskih in forerunnerskih vrst. Flooda ni več, dočim odbitostim v slogu zombijev iz CoD tu ni mesta. Nadte prihajajo conventantski grunti, snajpersko navdihnjeni jackali, eliti in hunterji; ter forerunnerski psi, soldati in knighti, ki nosijo direktne pokalice, granatomete oziroma meče. Postopek njih odstranjevanja je dokaj znan, posebej pri Forerunnerjih, teh skupkih kovine in energije, ki jih je treba po stari navadi šicati v svetlikajoče se predele. Ali jih garbati iz neposredne bližine, kar je kot vedno efektiven način spravljanja tečnob v zagroblje. Videzno so predniški vojaki, ki so jih izumili 343, impresivni. Toda še vedno se mi zdi, da po raznolikosti in dizajnu niso na ravni Bungiejevega Covenanta. Prav tako je skrajni čas, da bi bestiarij širše dopolnili, ne da ga na določenih koncih krčijo. Medtem ko imajo Forerunnerji novega soldata, Covenanti niso osveženi in manjkajo jim bruti.



Tipično Halovo orožje, večni battle rifle, in tipičen boj za petico, kjer v večigralsko karnažo naključno uletavajo sovražniki iz enoigralstva, kot je tale rusi hunter.


Nezanemarljiv del halovske akcije je raba vozil. Škoda, da ne moreš pilotirati največjih coventantskih dropshipov – zadovoljiti se moraš z zemeljskim robotejem.


Igranje volka samotarja se v multiplayerskem načinu za dvajset sodelujočih ne izplača, saj te količkaj usklajeni sovragi takoj zbrišejo. Važno je sodelovati!


Kolikokrat sem se v seriji že boril s Covenantovimi elitneži? Ničkolikokrat, saj so ti vojščaki Halov zaščitni znak. Žal pa se je njihova pamet nehala razvijati.



Če hočeš zmagati v nalinijskem obračunu, moraš vdreti v hodniško in sobnato oporišče, kjer te seveda pričaka nemalo razdražencev. Upaj, da so n00bi …

Škodilo ne bi niti, če bi vdelali markantna nova orožja. V petici vihtiš uležan nabor zemeljskih in zunajzemeljskih pokalic, od battle rifla prek needlerja, ki ga izpustijo jadikujoče male opice, do karabinke, energijske šotganke in stolpičev, ki jih kot pravi dec ruješ s podstavkov in jemlješ s sabo. V lastni glavi si pri tem rečeš "HU-AH! SPEJS MARINC DELUKS!" Ali pa mogoče ne. Takisto sedeš v znana talna vozila, kot so dvonožni robot, tank, brzec in džip, nakar v frišnem forerunnerskem gunshipu poletiš v nebo, da sesuješ gromozanskega mehanskega krakena. Res je, da so avtorji prenovili modele, tako da je denimo scorpion nekoliko drugačnega videza in lažji kot prej. Blazne razlike pa res ni.

3,43 novih idej

"Blazne razlike pa res ni" je pravzaprav dober opis tistega, kar se dogaja v kakih deset ur dolgi enoigralski kampanji. Guardians je Halo, kot ga poznamo, brez titan(fallov)skih sprememb, ki so za tako veliko franšizo itak nepričakovane. Po dokaj ozko zamejenih stopnjah torej linearno napreduješ dalje proti vedno očitnemu in enemu cilju in na poti serijsko radiraš nasprotnike.

No, vse kakopak ni identično. Petica ima dosti skakanja čez globeli in povzpenjanja na police; ob priložnosti moraš celo na ta način doseči oddaljeno točko in tam pretakniti stikalo. Nekod drugod te čakajo debate s ključnimi ljudmi, ne da bi te vmes kdo ogrožal. Največja sprememba je pak to, da te na sleherno misijo pospremijo trije kameradi. Družbo si imel že v preteklih Halih, a ne zmerom, saj si slejkoprej prevzel vlogo samotnega volka. V Guardians vsevdilj uživaš podporo tovarišev, ki jim lahko ukažeš, naj se nekam premaknejo ali nekaj napadejo oziroma uporabijo, recimo sedejo v vozilo. Predvsem povečajo tvojo udarno moč in te znajo ozdraviti, ko ti zmanjka zaščitne energije, tako kot ti njih. To zmanjša količino smrti, pri čemer imajo misije za nameček še dosti nadzornih točk za oživljanje.

Ampak kot rečeno, podoba, ritem, smisel – vse to je nezgrešljiv Obroč, naj ti spremljevalci še tolikokrat ponudijo arcnijo. Velika priča tega je okolje. Malce labirintne vsemirske ladje se izmenjujejo s postajami, kjer je treba sesuvati generatorje topov protizračne obrambe … podzemni hodniki pustijo prosto pot starodavnim templjem … in naravo zamenjajo puste forerunnerske kovinske ploščadi in hodniki, prav v slogu Knjižnice iz izvirnika. Celo mali zavaljeni lebdeči robotek se pojavi, dasi ni isti kakor njega dni. Občutek je nadvse halovski, naj bo ločljivost še toliko višja kot na xboxu 360 in nekatera prizorišča dobesedno čudovita. Ko se z orjaškimi dvigali cijaziš k neznanskim predniškim inštalacijam in opazuješ nebo, polno ostrorobih prikazni iz druge dimenzije, zraven pa iz zvočnikov prihaja meniško momljanje, ti je jasno, da so 343 Industries naredili domačo nalogo. Škoda le, da niso diplomirali ali, še bolje, pokazali učiteljem, kako se stvari streže …

Večno za vratom

S prejšnjo povedjo nisem hotel reči, da je Halo slaba ali povprečna streljanka. Nasprotno, glede dinamičnosti in zahtevnosti spopadov v kampanji je pri vrhu zvrsti. Redkokod drugod srečaš sovražnike, ki posedujejo tak nabor pristopov in se tako inteligentno prilagajajo situaciji. Dočim sta nižji težavnosti rezervirani za ne najbolj spretne in tiste, ki jih zanima predvsem dobro vzdušje, sta višji precej bolj hardcore. Ne le, da si hitreje ob energijski ščit in oklep, ki se v miroljubnosti samodejno obnovita, urneje pojema tudi strelivo. Tega je nasploh dokaj malo in ker imaš lahko naenkrat oprtani le dve krepeli plus granate (klasične zemeljske, lepljive covenantske, čudaške forerunnerske), moraš orožja pogosto menjavati, kar prispeva dinamiko. Nakar vključiš še znane Halove mutatorje, lobanje, ki dodajo težje pogoje. Gardedame te ne morejo več oživiti, ščiti se ti napolnijo le, ko nekoga treščiš na gobec, in podobno.

V Halu se je vsekakor užitek spuščati v obračune, ki ne tečejo vedno na liniji ti – sovrag, marveč se Covenanti in Forerunnerji dostikrat udarijo med sabo. Od tebe je odvisno, kako in kdaj boš to izkoristil. Višje zahtevnosti prav tako pomenijo, da te bo šef bistveno bolj poonegavil. Tokrat te na kraju nekaterih stopenj čaka posebej nabrit Čuvaj, ekstra nasajen in nabildan forerunnerski vitez po imenu Warden Eternal. Gobčna gnida kliče tolovaje in poseduje nadvse močne izstrelke ter daikatano, zares ranljiva pa je le od zadaj. Hočejo 343 reči, da so leta 2558 istospolne poroke naposled dovoljene? Okej, nvm.

Išče se korajža

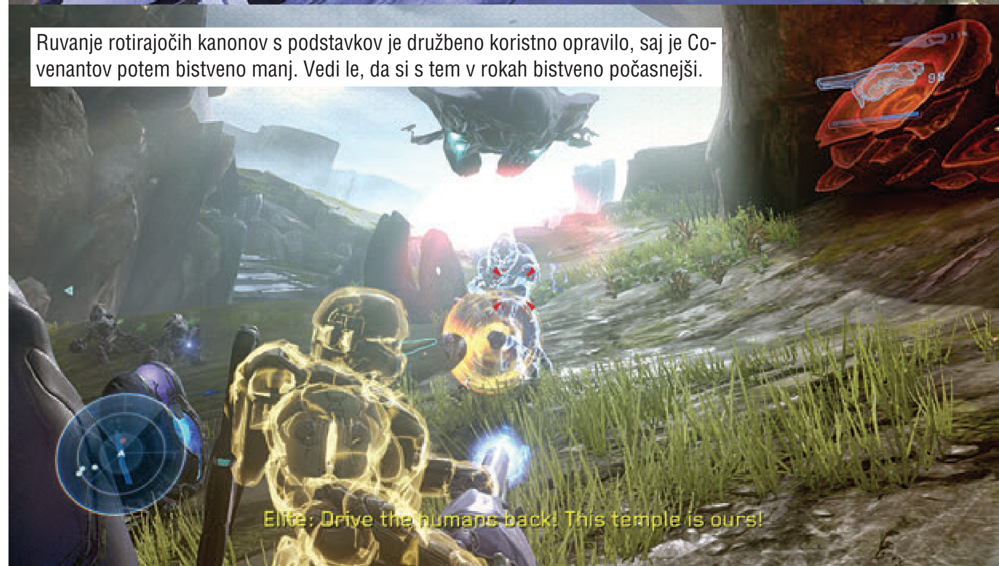
O tem, da je Halo 5 dober, ni dvoma. Pravo vprašanje je drugačno: ali je odličen? Menim, da te ločnice ne prestopi. Preveč se 343 Industries gibljejo v varnem območju, premalo si drznejo in premalo svojega doprinesejo. Bungieja pa ne emulirajo perfektno. Naj obmetavaš tanke wraithe z granatami, pokaš snajperje na oddaljenih policah, sesuvaš ščite ali se v kanjonih prebijaš skozi zasede, v tej sliki nekaj manjka. Kot bi poslušal koncert najljubše glasbene skupine, ki je doživela zamenjavo na osrednjem inštrumentu. Covenanti so celo kanec manj prefrigani in podjetni kot v preteklosti. Forerunnerji, ki so v sago vstopili s petico, pa niso pridobili ključnih manevrov.
Halova formula '30 seconds of fun', se pravi kratkih in adrenalinskih obračunov, je v Guardians kanec postana, kot bi ne vedela, kje najti resnično inspiracijo. Kljub stalnemu spremstvu tovarišev ne naletiš na množico izvirnih, zajebanih ali mogočnih situacij, ki bi ostale v spominu enako kot na primer epski naskok na scaraba v trojki ali srdito branjenje koncem Reacha. Zdi se, kot da se 343 nadte bojijo spustiti pravi pekel, kar je moč sklepati tudi po nekam nedejavnih capinih. No, razen poglavarja tolpe, ki s tem nima nikakršnih težav in je tako zahrbten (dobesedno :)), da so me njegove mahinacije nekajkrat pošteno pogrele.

Sam, v družbi, na netu

Letijo pa na rovaš Hala 5 tudi manj metafizične zamere. Na primer ne pretirano dobra programska koda, ki vodi sotrpine – ti umirajo po nepotrebnem (kasneje v misiji znova oživijo, a v konkretni situaciji ostaneš brez njih) in te včasih nikakor ne znajo ozdraviti. Nadalje je tu brezzvezno zbiranje lobanj, po ene na vsako misijo, ki so poskrite na nemogočih koncih. Saj se ne bi zmenil zanje, vendar omogočajo spreminjanje pogojev in jih je za izkoristek špila nadvse priporočljivo izslediti. To tečno brskanje je skregano s siceršnjim hitrim tempom in res ne vem, komu na čast so skeletne betice delegirali med skrivnosti, namesto da bi bile privzeto na voljo.
Ne gre tudi brez lukenj, ob katerih bodo stari ljubitelji Hala dvignili vsaj eno obrv, naredili limonasto kisel fris in morebiti celo potisnili evre nazaj v denarnico. Guardians tako nima nobene oblike večigralstva na eni konzoli, pri čemer zlasti boli izrez tekmovalnega split-screena za dva do štiri osebe, ki je bil v seriji prisoten vse od enice. Resda so se časi spremenili in je v ospredju spletno udejstvovanje, vendar je ta opcija še vedno zaželena in popularna. Smešno je, da je zmogel tako obliko multiplayerja poganjati neprimerno šibkejši XB360, njegov naslednik pa pri isti nalogi klecne. Prav tako manjka nekdaj fino enoigralsko čiščenje vedno silovitejših valov barabinov v slogu Gearsovega modusa horde.
Tako je poleg puščavniške kampanje na voljo spletna sodelovalna inačica za do štiri, kjer se v družbi prebijaš skozi isto vsebino kot sam, le da nastopiš še kot drugi špartanci (vsak ima svojo privzeto oborožitev). Težavnost se tu glede na količino sodelujočih povečuje in z lobanjami naposled doseže spodobno raven. In prisoten je tekmovalni internetni


Obračuni s tankom wraithom so merilo, kako pisan je nabor težavnosti v Guardians. Kar je na najnižji otročje lahko, postane orenk test veščine in potrpljenja.


Marsikdaj si vzamemo premalo časa za občudovanje splošnega dizajna in mnogih podrobnosti. Halo 5 si to zasluži tako pri orožjih kot arhitekturi in zvoku.



Ruvanje rotirajočih kanonov s podstavkov je družbeno koristno opravilo, saj je Covenantov potem bistveno manj. Vedi le, da si s tem v rokah bistveno počasnejši.


Na koncu ene od kar dolgih osmih misij v plovilu odstraniš obrambo orjaškega krakena, nakar padobransko vpadeš na krov in ga fentaš od znotraj. Sutjeskaaa!

multi, ki se zlahka postavi ob bok Black Ops. Drži sicer, da je občutek precej sličen obstoječim delom, a pod površjem se skriva več izvirnosti in poguma kot v kampanji. Pri tem se bo obstoječim enaindvajsetim prizoriščem naknadno pridružilo osemnajst kart in urejevalnik kart Forge. Brezplačno!

Vrednost naraste

Pretežno znani del multiplayerja se družno gnete pod oznako arena. Gre za mešanico starih modusov, od kraje prapora prek tipskega ekipnega deathmatcha do posamičnega pokanja, obogatenega s takojšnjo borbo za močnejša orožja v slogu sledilnih raket in bazuke. Arena je spričo hitre, zabavne, a globoke in izpiljene strelske akcije tako peš kot z vozili odlična za tiste, ki nimajo radi eksperimentov, marveč tripajo na klasiko. Dodaten plus je tehnološka stabilnost, ki zagotavlja boje brez zamika, hroščev in slične navlake. E-športne ambicije igre pa podpirajo odlično oblikovana prizorišča s pridihom Unreal Tournamenta in dejstvo, da so liki zdaj orožarsko in sposobnostno poravnani, tako kot so bili pred Reachem. Srž je torej v veščini, ne v nabildanosti. Pika na i je podrobno spremljanje igralčeve spretnosti, kar rabi povezovanju slično izurjenih ljudi. Če si lojz, boš igral z lojzi, če si headshotersko polbožanstvo, potem bodo tudi ostali primerno izurjeni.

Iz objema arene, ki rada rotira pogoje, te izmota le še privlačnejša opcija: novi način warzone. Ta 'simulacija bojnega polja' štiriindvajset igralcev združi v dve moštvi po ducat soldatov, ki se udarijo na konkretno velikih kartah – do štirikrat večjih od najbolj zajetnih doslej. Na razpolago so različni scenariji, kot je napad na plažno postojanko ali spopad na zasneženem planetu. Moštveni cilj je prvi priti do tisoč točk, ki jih je moč zbrati na različne načine: s polaganjem nasprotnega vojaštva, zavzemanjem in držanjem ključnih inštalacij, uničevanjem Covenantov in Forerunnerjev, ki naključno prihajajo povzročat zmedo. Med njimi šef iz kampanje in gruča serpent hunterjev. Boljši kot si, več točk za sprotni nakup nadmočnih orožij si prislužiš, nakar si močnejši – a seveda tolikanj bolj živčen, kdaj te bo kdo začopatil, saj jih ob smrti izgubiš. Zaklon in moč nemara najdeš v vozilu, ki so na teh zajetnih prizoriščih močno vplivna. Točke za nakup si je sicer moč mikrotransakcijsko kupiti s pravim denarjem, vendar ti to nič ne pomaga, če nisi na zadostni razvojni stopnji. Te pa si ne moreš plačati.

Točka preloma?

Guardians je kompleksna mešanica številnih dobrih in slabih strani, iz katerih je težko izluščiti enotno sodbo. Kampanja si ne drzne dosti, a je spektakularna in zadosti dolga ter omogoča sodelovalno preigravanje. Če ti dogaja večigralstvo, boš ob predrugačenjih bržda blažen, je pa res, da se njegove izvirnosti bolj tičejo krovne, načinovne plati kot same akcije. Vendarle se kljub vsemu trudu in splošni solidnosti zdi, da so Halovi najboljši dnevi mimo in da se brez radikalnega predrugačenja ne bodo vrnili. Imata Microsoft in 343 Industries za kaj takega dovolj moči in ambicij?

79 ***Mesnati in kovinski alieni zaplešejo smrtni ples, Sneti pa jih zlobno čuva.***
xbox one **Microsoft**


Ne, tale slika ni iz Destiny, čeprav sta si igri oblikovno precej blizu. Jasno, saj slednjo delajo izvirni Halovi avtorji Bungie, zdaj službujoči pri Activisionu.



Tank scorpion je najsilovitejše vozilo, kar jih premore zemeljski arzenal. Sposoben je prenesti ničkoliko škode in z granatami razdejati malodane vse na poti.


Menim, da so 343 priložnost zamudili tudi na šefovski fronti. Warden Eternal je v prvi bitki ali dveh zanimiv, nakar se začne bistveno preveč ponavljati.



Privatiziraš lahko kakopak tudi covenantska vozila, medtem ko Forerunnerji na fronto ne pripeljejo ničesar, v kar bi lahko skočil. Prav tu bi lahko doživeli svežino.

The Legend of Zelda: Tri Force Heroes



Naposled smo ga ugonobili, zagamanega ledeneža. Dolgo čakanje na dvoje soborcev se je obrestovalo in nihče od njiju ni bil triletnik s polno plenico ali samomorilski težak s spletno povezavo iz prejšnjega tisočletja. Nismo se skregali ob izboru stopnje in opreme. Ujeli smo se in omejenim možnostim navkljub uspeli sodelovali kot uigrana ekipa. Bilo je napeto in uživaško. Toda glej zlomka, ravno ko se je zamrznjena glava raztreščila v goldinarske črepinje, se je dogajanje ustavilo. Dve minuti sem zrl v zaslon, ki je utripal v znamenju težav s povezavo, nakar je dokončno padla. Pa je šla po zlu ura čakanja in igranja …

V deželi je zlo

Tri Force Heroes je večigralska sodelovalnica, v kateri iz ptičje perspektive v troje rešujemo za niz značilne uganke in garbamo bolj ali manj znane sovrage ter glavarje. To ni prvi tovrstni izdelek v seriji; takšna sta bila že Four Swords za GBA in Four Swords Adventures za gamecube. A od slednjega je preteklo dolgo desetletje – in odtlej je šlo marsikaj na slabše. Puščavništvo je tokrat prisotno zaradi lepšega in če je Adventures mešal tekmovalnost s sodelovanjem, so ti Junaki usmerjeni v slednje.

Kot je navada v Zeldah, štorija ne komplicira. Junaček v tuniki se znajde v novem kraljestvu, obsedenem z modo. Tamkajšnji princesi je coprnica nadela prekletstvo v obliki neodstranljivega pajaca, v katerem ne more pred ljudi. Srečoma prerokba napoveduje tri heroje, ki jo bodo odrešili muk, predno se v odelu usmradi. Eden boš ti, druga bosta internetna neznanca ali prijatelja. Vedi le, da v dvoje na ta način ne bo šlo. Pod enakim pogojem je mogoča lokalna povezava treh 3DSov, prav tako z enim samim modulom.

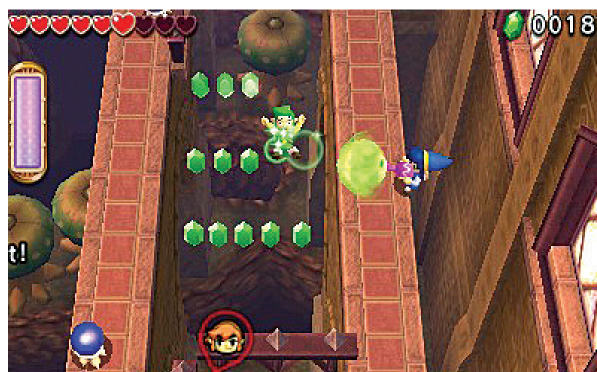


Ker se je v Heroes nevarno odpraviti sam, pojdeš v družbi. S pajdašema sodelovalno tepeš miselnice in razrešuješ monstrume … Čakaj, ali je vrstni red obraten? No ja, Zelda pač!

V slogi je moč

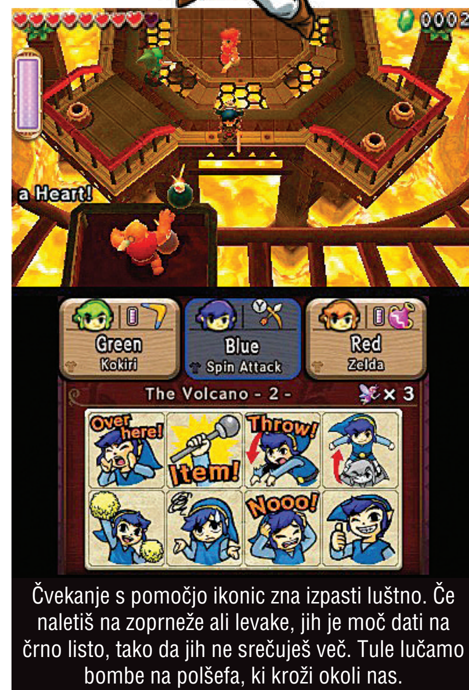
Ker ni kvestov in odprte dežele, je srž v podajanju na krajše, premočrtne odprave. Te temeljijo na obiskovanju zeldastih temnic in območij, od gozdov prek vulkana do snega ter lebdečih otočkov. Vsako ima štiri nivoje, razdeljene na odseke. Na začetku druščino pričaka orodje, nujno za končanje. Vsak poleg bridke sablje nosi le eno tako pripravo, ki jo uporablja za boj in reševanje zagonetk, zopet v tradiciji niza. Lok rešeta zle živali, soldate in sluzavce ali pretika stikala, bumerang čez vrzeli vleče prijatelje, ognjene rukavice ustvarijo ščit … Orehi niso trdi, a terjajo sodelovanje in sporazumevanje. Temu je namenjenih osem ikonic, ki sprožajo različne animacije li(n)kov – klicanje k sebi, razočaranje, odobravanje.

Za napredovanje je ključno dvigovanje soborcev, da se postavijo v totem. Ko so tako zloženi vsi trije, se spodnji premika, gornji uporablja orodja, srednji pa v sendviču le upa, da vesta, kaj počneta. Kot v Link Between Worlds je dosti miselnic večnadstropnih. Tako prvega škratca zalučaš čez prepad, drugi v torti sproži puščico v stikalo, nakar ga vržeš na rame prvega, od koder ustreli naslednje stikalo. Dostikrat se je treba časovno uskladiti, pri čemer pogosta nepreglednostni ni v pomoč. Ker se vse odvija precej hitro, je težko urediti že vrstni red pobiranja soborcev, saj mora navadno biti na vrhu tisti s pravim krepelom. Ob tem uganke niso najbolj domiselne, tako da Tri Force še zdaleč ni višek serije, in dosti je reciklaže.



Poleg sodelovalnega načina je tu še kolosej, v katerem se Linki udarijo med seboj, a se ga hitro naveličaš. Bolj kul je, da so naknadno zastonj dodali globoko klet, kjer skupinico čakajo dodatni bojevalni izzivi. Še bolje bi bilo, če bi spedenali strežnike.





Čvekanje s pomočjo ikonic zna izpasti luštno. Če naletiš na zoprneže ali levake, jih je moč dati na črno listo, tako da jih ne srečuješ več. Tule lučamo bombe na polšefa, ki kroži okoli nas.

Ob koncu nivoja skupinico rad pričaka težji obračun ali (pol)šef, ki so svetla plat igranja. Kul je denimo ogromni črv s kamnito masko, ki je občutljiva le na kladivo. Ko jo izgubi, mora eden peštati trup, drugi lučati ognjene krogle v leden oklep, tretji pa ga tolče po ranljivi glavi. A če tim ne deluje dobro, je vsega skupaj hitro konec. Energija, ki se obnavlja samodejno, je sicer ločena, toda življenja so skupna. Ko jih zmanjka, so Linki prikrajšani za izboljševanje kostumov, ki nudijo bonuse. Če hočeš zbrati vse, boš tlačanil.

V troje je gužva

V idealnem primeru je igranje Tri Force Heroes fino. Nemalokrat se narežiš ob inovativnosti, ki je nujna za sporazumevanje, in ko po večminutnem trudu nekomu kapne, kaj je treba storiti, je občutek kul. Vendar polovico časa nekaj ne štima: igranje se zatika, naletiš na bedake ali pomagačev enostavno ne najdeš. To pošteno krni vrednost in privlačnost. Ob kapricah se morda zatečeš k samotarstvu, ki pa je na meji igralnega. V tem primeru so stopnje glede na večigralstvo nespremenjene in vsakega od treh Linkov vodiš posebej. Nekaj izzivov je celo lažjih, zlasti ker neaktivni liki ne prejemajo poškodb. A proti koncu igra meji na nerešljivo. Poraja se tudi vprašanje glede dolgoživosti. Kaj bo čez leto ali dve, če je že danes težko dobiti vsaj deloma sposobne soigralce? Zato velja Tri Force Heroes šteti med neposrečene eksperimente.

66 *Kavbojc* ***dežel o rešuje še z dvema Linkoma. Vsi so bolj klavrni.***

3DS **Nintendo**

PUNCA IN POL

Lor-De Feb-Ol prihaja s planeta, ki je zvezdni prah postal. Val migrantov ga prinese na Zemljo, kjer se oprime ogrinjala rojakinje Karo Zor-El.

BRATRANEC

Nekaj deset svetlobnih let od Osončja žari rdeča pritlikavka Rao, okoli katere je nedolgo tega krožil planet Kripton. To je bil star svet, ki je preživel mnoge civilizacije, a tudi njemu se je čas iztekel. Radioaktivno jedro je izgubljalo stabilnost in uničenje je bilo neizbežno. Da bi znanstvenik Jor-El ohranil vzorec svojega ljudstva, je sina Kala v rešilnem čolničku poslal v vsemir. Poslednji Kriptonec je padel na zemeljski kraj Smallville, kjer je dobil krušna starša in novo ime: Clark Kent. Naše rumeno sonce mu je dalo neverjetne moči, zaradi katerih so ga ljudje oklicali za Supermana. Ostalo je zgodovina.

V KORAKU S KRIPTONCI

Tako sta si najbolj znamenitega rešimoža zamislila pisec Jerry Siegel in risec Joe Shuster v prvi izdaji almanaha Action Comics leta 1938. Čeprav je špeglarski novinar Daily Planeta po osnovnem izročilu edini preživeli s Kriptona, so pisci stripov kasneje uvedli vrsto rojakov. Recimo arestante meddimenzionalne kaznilnice Phantom Zone, ki se osvobodijo in nekako znajdejo na Zemlji. Po naključju sta naš planet našla tudi superopica Beppo in superpes Krypto. Nadalje dobršen del Kriptoncev živi v pomanjšanem mestu Kandor, ki ga ima v zbirki megazlobnik Brainiac. Zajebana kreatura Doomsday, ki se vselej prerodi imuna na preteklo smrt, prav tako korenini na Kriptonu. In od tam je doma joškata Power Girl, dasi v vzporednem stvarstvu Earth 2. Najbolj znana od vseh Supermoževih soplanetnikov pa je Kara Zor-El oziroma Supergirl.

Izvorna Superpunca prihaja iz kriptonskega mesta Argo. Ta se je ob katastrofičnih dogodkih odkrhnil od planeta in čudežno obvaroval meščane. Druga varianta zgodbe ne komplicira z okruški, marveč Karo predstavi kot Kalovo starejšo sestrično, ki jo žlahta izstreli za njim kot zaščitnico. Le da njena kapsula naredi ovinek skozi črvino, kjer se čas zanjo ustavi, zato pade na Zemljo, ko je fant že odrasel. Ker Kal ne potrebuje več zaščite, Kara štarta lastno dobrodelnost. Poseduje namreč moči nalik bratrančevim: neprebojnost, letanje, laserski pogled in zmrzovalno sapo. Toda kljub podobnosti z največjim superjunakom in občasnim sodelovanjem z Ligaši njene prigode niso dosegle širše prepoznavnosti. Nima osrednjega, tipskega nasprotnika in povečini se je zoperstavljala tretjerazrednim nezemljanom, kot sta Silver Banshee in Satan Girl. Stripoljubcem se je še najbolj vtisnila v spomin njena smrt v veliki čistki DCjevega univerzuma Crisis on the Infinite Earths leta 1985.

Po vnovičnem zagonu bajeslovja je založnik vpeljal par istoimenskih likov, vendar z drugačnim poreklom, saj so ohranjali prvotni kanon, da je Sups edini potomec nesrečnega planeta. Eno od inačic, Matrix imenovano, je sintetično ustvaril Lex Luthor, medtem ko je bila Cir-El hči od Supermana in Lois Lane. A v fantazijskem bajeslovju je malokaj dokončnega in Kriptonci zopet kapljajo. V filmu Man of Steel smo recimo spoznali cel vod preživelih zločincev, med katerimi je najbolj poznan general Zod. Zato je založnik naposled vrnil tudi originalno Karo, ki ima od leta 2011 lasten zvežčič. In zdaj, ko so superjunaki v modi, je Superfrača dobila še 20-delno TV-serijo.



Čeprav so bile Superpunce že prej, med drugimi Lois Lane, ki si je domišljala, da ima kriptonske moči, je Supergirl, kakršno poznamo, štartala leta 1959. Ko so se Kriptonci preveč namnožili, so jo uredniki v znameniti Krizi neskončnih Zemelj ubili. Tam se je, tako kot Flash, žrtvovala za bratranca in stvarstvo. Zdaj pa je Kara Zor-El spet živa in letajoča. Mimogrede, leta 1984 so Britanci posneli film, ki pa je komaj omembe vreden.

FAMILIJARNA JUNAŠKOST

Da se članek o Supergirl odpre s Supermanom, se zdi krivično, vendar njena razlaga ne more brez bratrančevega ozadja. Enako meni nizika, ki najprej pokaže malega Kal-Ela in 'zgodbo, ki jo vsi poznamo'. Kara iz nje izpelje, da je zdaj čas za lastne pustolovščine. Da bi ji zagotovili večjo samostojnost, so njeno pripoved postavili v sveže izmišljeno mesto National City, ne v Metropolis. Tam mlada Kriptonka fura službo asistentke v medijski hiši in zanemarja svoje darove. Uporabe žarka smrti zgolj za hrustljavo skorjico zahvalnega purana pa je konec, ko se njena krušna sestra znajde v nevarnosti. Kara po prvem junaštvu dobi krila in se skrajno dobronamerno zapiše pomoči potrebnim. Mesto je navdušeno, saj je dobilo svojega letečega varuha.

Predstava je svetla in prijetno cepi razvoj superjunaka z vsakdanjo cosmopolitansko TV-serijo. Babnica se mlati, leti z avtomobilom v rokah in strelja z očmi, toda zvečine pri belem dnevu in brez trupel ter z obilo pogovarjanja nasmejanih mladih ljudi. Temačnosti, mrkosti in filozofiranja sorodnic skorajda ne pozna in cinizem raje zamenja za srčnost. Superdevi so sposobnosti v veselje in ne v breme, pri čemer je simpatična v obeh preoblekah, kot špeglarska dostavljačica kave in kot vesoljce-na-gobec jeklena baba. Dodaten privlak seriji daje Calista Flockhart, ki igra Karino 'pradasto' šefico. Stripovska priredba za celo družino, torej.





Zgoraj je temnopolti Jimmy Olsen, potem Karina sestra in spodaj Cat Grant, samopašna lastnica medijskega konglomerata. Slednja si je izmislila naziv Supergirl, zato meni, da je junakinja njena blagovna znamka. A edina ne pozna njenega drugega jaza.

Punci ščiti hrbet v zemeljski službi Supermanov fotograf Jimmy Olsen, medtem ko ji pri junaštvih pomaga sestra Alex, ki je zajebana pripadnica mož v črnem. Alienov namreč ne manjka, zato imata agencija in rešižena veliko dela. Navsezadnje je na Zemljo padel celoten kriptonski zapor in Karina mati je bila tam goraj glavna sodnica, zato nekatere žene maščevanje do rodbine El. Poleg jetnikov iz Fantomske cone, med katerimi je nov lik Karine zločeste tete, in vesoljskih veleščurkov so kajpakda posredi še človeške abominacije. Recimo iz stripov poznana Reactron in robotov Red Tornado. Kakšno vlogo ima pri vsem tem Sups? Je omenjan in prisoten v ozadju, vendar to ni nizika Smallville. Zgodba sceloma pripada Supergirl. So pa producenti povedali, da se odvija v istem kinematografičnem vesolju kot Flash in Arrow, zato so križanja možna.



Superman v nekem trenutku celo posreduje, kajti Jimmy ima njegovo direktno telefonsko. Toda prej kot na operacijo z njim se bo Supergirl spečala s Flashom. V stripih je že nastopala z njim.

HEROINA S PREPLOŠČATIMI PEKTORALI

Nadaljevanka je, če ne pričakuješ pravomoške predstave, čisto gledljiva in itak zastonj. Toda kakor ljubiteljem stripovskih svetov brez slabe vesti priporočam Gotham, Flash in Daredevil, Superfrači ob obilju ostalih vsebin ne dajem velikih besed podpore. Prvi del sezone je precej drugorazreden, brez intrigantnosti gothamskih in starcityjevskih kronik. Skozi retrospektive in soočenja z neprijatelji se sicer plete širša zgodba, toda pričakovanje naslednjega dela je negoreče. Nekaj geekovske kanonične vrednosti dobi šele v sedmi epizodi, ko se dobrodošlo pojavi nek znameniti DCjev lik.

Zaradi pretirane lahkotnosti punca občasno izpade kot cosplayerka na špagah, ne kot resnična junačka. Splošna vedrina ni napačna in svetline kajpakda ne gre šteti v minus, ampak ob takem tonu bi pričakoval občasno situacijsko komičnost, ki povsem umanjka. Žensko občinstvo tega ni veselo. Priložnostne gledalce ravno tako zmoti majhno število stalnih likov, ki so za nameček obupno plitki in njihovi odnosi precej enoznačni. Deci pa vihamo nos nad švoh akcijo in majhnimi joški Kare. Ne pravim, da bi morala biti kot Power Girl, ampak večjo košarico in s tem vsaj nekaj seksapila si Superdekle ipak zasluži.

Spričo vsega naštetega ni čudno, da je gledanost na meji uspešnosti. Če se bo mreža CBS odločila za drugo sezono, bodo morali scenarij obogatiti in začiniti, dodati več komičnosti in babnici všiti par blazinic. Ter za dvig zanimivosti v goste večkrat povabiti znanega Metropoličana ali kakšnega drugega gosta.




Dokler je Kara na tleh, je grafika zadovoljiva. Boji so kot miniaturne izvedenke Sups vs. Zod brez nedolžnih žrtev in nekateri učinki izpadejo dobro. Letanje pa je preočitno in pregrdo špagasto.

TURBO KID

Kaj imajo skupnega BMX banditi, Cestni bojevnik, Poletje v školjki in power glove? Osemdeseta leta, vendarle. In Turbo Kida, film kanadsko-novozelandske produkcije, v katerem se v pokatastrofičnem svetu ljudje spopadajo za vodo – na biciklih. Pripoved sledi mulcu, ki za preživetje lovi mutirane podgane, nabira videokasete za kurjavo in sanjari o stripovskem junaku Turbo Riderju. Svet se mu postavi na glavo, ko sreča nenavadno mladenko, zaradi katere stopi na pot lokalnemu tiranu Zevsu. Še dobro, da spotoma najde rokavico mogote, ki je zadnji branik človeštva pred ...



Kostumografija je mešanica odpada in bolšjaka. Vendar deluje in ravno ta učinkovita preproščina je glavni privlak nenavadnega navdušenskega filma.

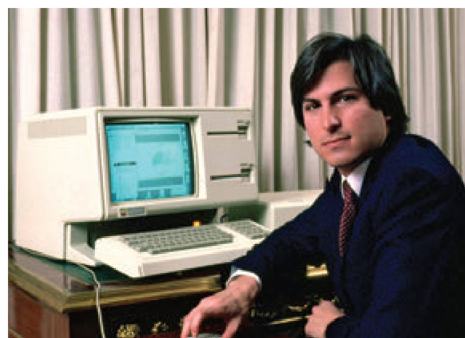
Fabula je preprosta in sama po sebi nič posebnega. Celoten izdelek pa še kako. Gre za festivalski film z mizernim proračunom, zato ne pričakuj spektakla v slogu Fury Roada. Posebni učinki so pičli, kadri pustinjski in scenografija sestavljena iz odpadnega inventarja. Za projekt so uporabili le veliko zarjavelega železa, starih bmxov, mopedističnih ščitnikov in leder jaken. In dva buzdovana ter cirkularko. Še največ so si filmarji dali opravka s krvošpricem, na katerega bi bil ponosen celo Tarantino. Ljudje so razčetverjeni, glave letijo po zraku, drob vre na plano in udi menjajo lastnike. A četudi se predstava zdi kot dvoriščna igra pretirano domišljijskih otrok, dogajanje izpade posrečeno in nikoli pretenciozno. Če odmislim nemalokrat pokazana črevca, so prizori estetski, dialogi iskrivi, akcijsko pedaliranje pa povežejo vzdušne disko melodije.
Dasi je Turbo Kid nostalgija osemdesetih, ne posnema digitalnosti, fantazijskosti in odbite igroličnosti Kung Furyja. Tod ni ognja, hekanja in nacijev, niti računalniške grafike. Tudi jasnih referenc in parodij ni videti, dasi zgledi prihajajo z več koncev. A medtem ko je bil Kung Fury malce daljši videospot, je tole normalen celovečerec s klasičnim pripovednim lokom, ki mu le izrazito nasilje preprečuje, da bi bil film za dvanajstletnike tipa Spy Kids ali Goonies. Zato je nedvoumno namenjen odraslim otrokom s stripovskimi naočniki, geekom, ki ob besedi turbomegablaster ne bodo zavijali z očmi, in filmoljubom s posluhom za retro 'HD-VHS-filing'. Taki se z veseljem podamo na beemiksarski izlet v prihodnost preteklosti. ***LordFebo***
Kid, ki je Turbo, se bo našim zapuščenim kinodvoranam bržda ognil, zato se je treba znajti drugače.



Tale pomočnik glavarja nima Wesove karizme, a njegove mesorezne cirkularke si zaslužijo ves respekt.

STEVE JOBS: THE MAN IN THE MACHINE

Kako, prosim? Že tretji film o Stevu Jobsu v dveh letih? A so ponoreli? S čim si je ta človek zaslužil takšno obsedeno pozornost? No, film The Man in The Machine se sprašuje natančno to zadnje. V nasprotju s 'Kutcherjevim' in 'Fassbenderjevim' Jobsom je tole namreč čistokrvni dokumentarec. In to v režiji samega Alexa Gibneyja, enega najbolj čislanih tovrstnih avtorjev ta hip. Bolj načitani so bržda videli njegova nedavna filma o Wikileaks in Scientološki cerkvi.
Posledično gre za doku stare šole raziskovalnega novinarstva in ne novodobne populistične reči z na primer Discovery Channela, ki so clickbait strani v filmski izvedbi. Gibney nas s hkrati umirjenim in neumornim tempom potopi v življenje Steva in njegovih sodelavcev nekje od začetka sedemdesetih let prejšnjega stoletja tja do njegove smrti. Pripoved gradi na kombinaciji intervjujev in fascinantnih arhivskih posnetkov, ki te hitro prestavijo v čas, ko so ženščeta nosila trajne. Steva Wozniaka sicer ni uspel dobiti pred mikrofon, zato pa se zvrsti kar nekaj drugih tesnih sodelavcev, od Daniela Kottkeja do Regisa McKenne. Plus zdaj že razvpita nekdanja punca Chrisann Brennan, s katero sta imela hčerko Liso.



Jobsov uspeh izvira iz prizadevanja, da bi hladne računske stroje približal navadnemu človeku. Toda v tem stremenju ni bil edini. Kaj je njegova skrivnost?

Ogled zahteva predznanje Applove zgodovine, ker zna biti film kaotičen in je očitno narejen za tiste, ki se kljub poznavanju iphonov še vedno sprašujejo uvodoma zastavljeno poved. Resnici na ljubo novih podrobnosti ne izbrska na plano in kdor je bral nedavne biografije, podatke pozna. Ne odgovori na vprašanje, zakaj je bil Jobs takšen, kot je bil, saj se njegovega odraščanja komaj dotakne. Namesto tega ga enostavno predstavi kot večplastno osebo, z briljanco in težavnostjo ter neizprosnostjo vkup. Gibney skuša tako gledalcu vsaj za silo orisati, kaj je gnalo tega dizajnerja tehnike iz Silicijeve doline, da je, če citiram enega od navzočih v filmu, *"za mnoge postal kombinacija Jamesa Deana, princese Diane in Johna Lennona."* V redu odvrtek, čeprav na koncu še vedno pusti več vprašanj kot odgovorov. ***Aggressor***
Steve Jobs: The Man in The Machine moraš dobiti tako, kot sta Jobs in Woz nekoč telefonske povezave.

PORED MENE

Odraščanje ni enostavno. Za slovenske mladostnike je morda še težje kot za vrstnike z južnega dela Balkana, ki zahvaljujoč temperamentu (in sočnemu besednjaku!) marsikatero najstniško travmo izrazijo učinkoviteje in razrešijo hitreje. Ter z manj samomori. Njihovi verbalni in fizični 'spopadi' so bolj boleči, sprave bolj čustvene, njihov dinamičen svet pa temu ustrezno zanimivejši za portretiranje pred kamero. To je odlično izrabil Stevan Filipović, ki je glede na dosedanji opus – posnel je Šišanje, zgodbo o srednješolcu, ki postane član skinheadovske bande, ter bil montažer pri razvpitem Klipu – strokovnjak za tovrstno tematiko.
Drama s slovenskim naslovom Srednješolci je polnokrvna študija dijaške scene v Beogradu. Zahvaljujoč scenariju, pri izdelavi katerega so izdatno sodelovali protagonisti sami, deluje zgodba o nenavadnem šolskem priporu izredno prepričljivo. Zabavno in resnobno, šokantno in ganljivo. Pod površjem gimnazijskega podjebavanja in poziranja se razstira poglobljen poligon (samo)spoznavanja, ki gledalca spodbudi k razmišljanju in osebni opredelitvi. Navidez nedolžne zamere, prepiri in simpatije razkrivajo zakoreninjene vzorce in tabuje, ki segajo od nedolžnih etiket razrednega grupiranja prek etničnih razlik tja do težav pri (ne)sprejemanju prebujajoče se seksualnosti.



"Kako češ da braniš Kosovo kad nemaš Fejsbuk, bre?" je samo ena izmed duhovitih opazk, s katerimi se obmetavajo beograjski srednješolci.

Vzorec je sestavljen premišljeno in po besedah režiserja statistično povsem ustreza današnji srbski realnosti. Tu so vzvišena predstavnica elite, ki (ne)hote podpihuje sovraštvo; popirsana darkerica, ki se izkaže za še najbolj razumevajočo; dekle, ki zvezo s priljubljenim športnikom izrablja za razglašanje svojih seksualnih apetitov. Pa trojica nastopaških fantov, ki dajejo prednost mišicam (in drogi) pred možgani; druščina serije The Big Bang Theory; vrhunski športnik, ki se ne počuti najbolje v svoji koži; piflar, katerega imena ne ve nihče; zadržani intelektualec, poln ideološko političnih predsodkov; ter priljubljeni mladenič, ki ne zanika svoje istospolne usmerjenosti.
Preplet različnih zgodb je domišljen, vsled prisilnega druženja sproženi spori pa učinkovito dramaturško stopnjevani, tako da odtehtajo tistih nekaj manjših lukenj v scenariju (več ur 'neprodušno' zaklenjena šola ali skrivnostni jutranji odhod učiteljice). Režija in kamera sta obrtniško zgledni, igra mladih protagonistov naravna in prepričljiva. Baje je bilo dosti težje najti igralca, ki bi upodobil geja kot sovraštva polnega srbskega nacionalista!? Srednješolci so odlično nadgrajen hibrid med hollywoodskim Breakfast Clubom, ki je zaznamoval režiserjevo mladost, slovenskim Razrednim sovražnikom in eksplicitno začinjenim Klipom, ki je pred leti navdušil žirijo LIFFa. ***Fanatik***
Beograjske srednješolce lahko še ujemeš v kinih.

THE GOOD DINOSAUR

Kljub temu, da je njegovemu rojstvu botrovalo precej zapletov (premiera je bila predstavljena za dve leti, prvotnega režiserja Boba Petersona je zamenjal Peter Sohn) in da v prvih tednih ni prinesel pričakovanega zaslužka, se Dobri dinozaver ponaša z vsemi odlikami predhodnih Pixarjevih izdelkov. Pripoved o majhnem dinozavru Arlu, ki zapusti družino in se odpravi na dolgo popotovanje, da bi našel pogum v svojem srcu, je po vsebinski in dramturški strukturi predstavljena v duhu animiranih filmov izpred dvajsetih let. Takih, katerih namen je umirjeno prebujati otroška čustva in lansirati pozitivne življenjske nauke. In ne onih, ki vzbujajo pozornost z neprestano bum-tresk akcijsko dinamiko ter pretirano komičnostjo. Kljub izvirni ideji o preživetju teh velikanskih živali, ki so milijone let mirno preževkovale in stoično opazovale, kako tok evolucije brzi mimo njih, posamezni deli zgodbe spominjajo na že videno. Na Levjega kralja recimo tragična očetovsko-sinovska naveza ali trojica roparskih reptilov, podobnih triu prepirljivih hijen. Na Ledeno dobo pa (ne)prostovoljno prijateljstvo med živaljo in izgubljenim človeškim otrokom. A to najmlajšim ne bi smelo biti moteče.



Ob pravljici na račun hipotetičnega evolucijskega preobrata bo kdo morda upravičeno pomislil, da bi bil svet danes lepši, če bi mu vladali dinozavri in ne ljudje. Vegetarijanci prav gotovo.

Glavni junak je simpatičen najstnik, ki skozi prijateljstvo in nabrana življenjska spoznanja najde svoje mesto v svetu odraslih. Ob miroljubnem vegetarijanskem uvodu – dinozavri vzorno obdelujejo zemljo in celo gojijo kokoši! – nastopi čas za spoznavanje neizprosne narave. Njen del niso le deroče reke in strašni bliski, temveč tudi nevarni plenilci različnih sort. A brez skrbi, Arlo najde zaveznike in premaga vse težave. Posrečene so posamezne inverzne reference, kot to, da so tiranozavri tokrat prijazno zaščitniški in da je človeški malček, ki mu Arlo pomaga najti družino, predstavljen na nižji stopnji razvitosti kot dinozaver. Torej v nekakšnem obratnem odnosu žival-človek. Dogajanje je vseskozi zapolnjeno z melodijami, ki načrtno vzbujajo potrebne emocije, za kar gre zasluga bratoma Mychaelu in Jeffu Danni. Tehnična izvedba pa je vrhunska, saj združuje osupljivo fotorealističnost in ljubko živost 3D-animacije današnjega časa. Dodatni bonus, kot je navada pri Pixarju, prinaša poučno religiozni indijski predfilmček Sanjayevi super junaki. Dobri dinzaver, ki je v naših kinih opremljen z odlično slovensko sinhronizacijo, se bo dotaknil nepokvarjenih otroških (in odraslih) duš. Hkrati pa z univerzalnimi vsebinski poudarki ponuja idealno iztočnico za nadaljevanje družinskega popoldneva prek pogovora. Če se to seveda še počne. ***Fanatik***

Ljubki dinozaver bo strah pogumno premagoval v slovenščini še tja nekje do konca leta.

THE LITTLE PRINCE

Ko je Antoine de Saint-Exupéry spisal eno najslavnejših pravljic tega sveta, se je zavedal, da je poetično poduhovljena pripoved o srečanju med pustolovcem in fantičem z daljnega planeta, ki za otroško naivnostjo skriva modrost stoletne duše, bolj namenjena odraslim kot otrokom. Predvsem tistim, ki v svet še vedno zró z otroškimi očmi. To bistvo so hvalabogu razumeli ustvarjalci najnovejše filmske upodobitve, zavedajoč se dejstva, da je film vizualni medij in da so oči tisti vhod, skozi katerega podobe oziroma sporočilo prodrejo do srca.

Zgodba Malega princa, kot jo poznamo iz knjige, je v svojem bistvu kljub besedni redukciji povsem konsistentno prenesena na filmsko platno. Tu je risbica o backu, zgodba o lisici in vrtnici, svarilo o nevarnih kruhovcih, pa obisk pri ukazovalnem kralju, domišljavcu in zvezdogledu oziroma trgovcu. Predstavljena je s s stop-motion animacijo, zvesto izvirnim ilustracijam, ki jih je za knjigo prispeval avtor sam. Ne le, da ta detajl posrečeno ohranja referenco med bralci in gledalci, temveč poudarja njeno 'poučno' abstraktno dimenzijo. Kljub izpuščenim prigodam, kot so tista s pijancem, geografom ali svetilničarjem, in še kakšno prinčevo opažanje ob obisku Zemlje.

Kot kontrast – in hkrati pripomoček za približanje najmlajšim gledalcem, razvajenim z računalniško izpiljenimi globinskimi podobami – so ustvarjalci knjižno predlogo uokvirili z zgodbo o deklici, ki odrašča v brezosebnem svetu, prepolnem številk. Njeno radovednost nepričakovano vzbudi prijazno čudaški sosed, ki si želi nekoga, s komer bi delil napol pozabljene spomine in zgodbo o Malem princu. Zamaskirana Exupéryjeva vloga je posrečen vezni člen, ki otrokom pomaga vzbuditi čustva za dojemanje prinčevih spoznanj. Ta prepoznavno ciljajo na lastnosti današnjega zmaterializiranega sveta.



Mali princ in njegovi prijatelji so resda bolj robato oglati in spominjajo na lutke ali glinene figure, a kljub temu sežejo do srca. Zaradi drugačnosti še bolj.

Pohvalno je, da 'zunanji' svet z ustoličeno profitabilnostjo in brezobličnostjo deluje hladneje in bolj grozljivo kot posamezni priložnostni znanci drobcenega medplanetarnega popotnika. Še bolj pomembno pa je zlitje obeh dimenzij, prinčevega in dekličinega sveta. To nastopi v trenutku, ko deklica spozna mladega čistilca alias gospodiča Princa. Njen goreči poziv, naj se mladenič spomni otroštva in otrese mračnih spon ubijajočega civilizacijskega sistema, je ključni trenutek, ki v duhu ganljive katarze lepo zaobjame osnovno sporočilo knjige. In sicer, da je treba z otroško vero slediti svojim sanjam, ne glede na to, kako nezdružljive so z merili okolja, ki nas obdaja. Tudi zvočna kulisa, predvsem glasba Richarda Harveyja in priznanega Hansa Zimmerja, skladno z vizualno večplastnostjo in iskrenostjo nagovarja gledalčeve čute.

Prvenec Marka Osborna je odličen animiran film z dušo, primeren za gledalce od devet do devetindevetdeset let, in še kako potreben v današnjem svetu, v katerem je premalo gledanja s srcem in dosti praznega vizualnega balasta. Ali drugače, obvezno filmsko čtivo za poznavalce literarne predloge in tiste, ki so razumeli ezoterično zasanjanost Pijevega življenja. ***Fanatik***

Mali Princ je v kinih na voljo podnaslovljen in sinhroniziran ter v 2D- ali 3D-tehniki. Bistvo ostaja isto.

Giulia Enders: ČAROBNO ČREVESJE

Človek oziroma živo bitje nasploh je fascinanten izdelek narave, ki je skozi milijarde let evolucije postal karseda uigran stroj. Ta od spočetja do smrti neumorno opravlja stotine mikroskopskih procesov, od obnavljanja tkiv prek izkoriščanja potrebnih snovi in izločanja slabih do obrambe pred okoljskimi vplivi. Največji ugled med skrbniki za življenjske funkcije seveda uživajo možgani in srce. Črevesje je po drugi plati odrinjeno med drugorazredne kose naše notranjosti in nanj pomislimo le, ko nas prime na veliko potrebo. Poleg tega je za marsikoga to tabu organ, o katerem se ne pogovarja. Ni problema razlagati o srčnih težavah ali demonstrirati piskanje v pljučih, medtem ko nas črevesno brbotanje, kaj šele spuščanje plinov na plano, spravlja v zadrego, prav tako s tem povezane zdravniške preiskave. Od tam vendarle prihaja drek, ik!

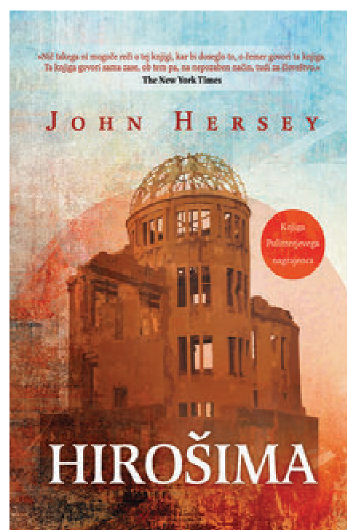


Zdaj je črevje dobilo glasnika svoje velepomembnosti. Nemška mikrobiologinja Giulia je namreč zavoljo lastnih mladostniških težav tej čarobni osemmetrski prebavni poti posvetila domiselno knjigo. Tovrstnega čtiva se v Jokerju navadno ne lotevamo, toda dotično je izpostavitve in prebranja vredno, kajti spisano je v sproščenem slogu brez strokovnjaškega izrazoslovja. Skozi serijo posrečenih zgodbic, metafor in nedolžnega straniščnega humorja bralec natančno spozna pot hrane od zob do riti. Obenem je deležen nasvetov za spremljevalne težave, naj gre za slab zadah, zgago, alergijo, zaprtost ali diabetes. Pripoved cika širše od zgolj predelave sendviča v klobaso, saj črevesje počne mnogo več. Je poglavitni organ za ohranjanje zdravja, ki prispeva tretjino imunskega sistema. Pri tem pisateljica popiše lastno izkušnjo s kožno boleznijo, ki je koreninila v prebavilih. Prav tako je od delovanja črevc odvisno počutje, saj jih po številu živcev jih prekašajo le še možgani. Vzrok za depresivnost, celo samomorilnost, lahko izhaja prav od tam.

Veš, kje je želodec, čemu rabijo jetra in kaj se dogaja v tankem črevu? Da slepič in slepo črevo nista eno in isto? Zakaj je največ kamna na spodnjih sekalcih? Kdaj se med fizkulturo prične porabljati odvečna maščoba? Kje v resnici nastane rjav in smrdljiv iztrebek? Koliko kilogramov črevesne flore trogamo naokoli? Čeprav ne gre za roman, je Čarobno črevesje lahkotno posteljno, plažno ali sekretno branje, ki kakovostno poskrbi za splošno izobrazbo. In ti da misliti o svojih prehranjevalno-sralnih navadah. Izveš denimo, da je kakanje v čepe bolj učinkovito od klasičnega ždenja na školjki, ki med ostalim povzroča hemoroide. Privlačno predočenih zanimivosti na 250 straneh zlepa ne zmanjka. ***LordFebo***

John Hershey: HIROŠIMA

Beseda Hirošima je mogočna in samoumevna, toda če vprašaš povprečnika z ulice, kaj se je tam v resnici zgodilo leta 1945, bo rekel zgolj "eksplozija prve atomske bombe." Ali še to ne, če gre za pripadnika mlajše generacije, pri kateri so grozote druge svetovne vojne že dodobra utonile v pozabo. Morebiti je tako zato, ker učbeniki, učitelji in enciklopedije pozabljajo na človeško plat tragedije, v kateri je po ocenah prve dni umrlo okrog 80.000 ljudi, še več pa je utrpelo strašne dolgotrajne posledice. Zato si velja, če te tematika količkaj zanima – ali celo, če te ne –, prebrati sveže prevedeno knjigo ameriškega novinarja Johna Hersheyja.



Ta je kmalu po katastrofi odšel v strateško pomembno japonsko mesto, ki mu je bilo dolgo časa prihranjeno gorje bombardiranja, in zabeležil usode šestih preživelih. Od jezuitskega duhovnika nemškega rodu prek krojačeve vdove do zdravnika. Vendar to ni leposlovni roman, kjer bi se doživeto posvečali trpljenju kot pri večnem delu Sadako hoče živeti, marveč dokumentaristično pričevanje. V hladni, enostavni prozi izvemo, kako je ljudi zasuvalo, kako je v bolnišnice zombijsko pritavalo na tisoče ranjenih, ki so razpadali pri živem telesu, kako so se na brežinah ob plimi utapljali obnemogli. Pa kako so telesa reagirala na silovito obsevanje in kako uničevalna je bila v številkah dejansko bomba – moč, primerljiva z 12.000 tonami eksploziva TNT, 6000 stopinj vročine v epicentru, razmetani marmorni nagrobniki, zogleneli drogovi električne napeljave daleč od središča in tako dalje.

Sliši se kot zapis na Wikipediji, toda Hershey je natanko vedel, kaj počne. Faktološki slog vzpostavi posebno vzdušje, v katerem odzvanja ključna beseda: resnica. To je zapis tistega, kar je res bilo, skozi oči tistih, ki so razdejanje res doživeli. Ker ni prostora za čustva, je vse še tolikanj bolj pretresljivo. A kljub suhoparnosti človeška plat ni prav nič okrnjena. S tem, da je drugačna od zahodnjaške. Grlo se težko ne zadrgne pri branju o srednješolkah, ki umirajoč v prahu pod ruševinami pojejo cesarjevo himno, in o strašno ranjenih, ki v smislu žrtvovanja za druge in domovino izdihnejo, ne da bi pisnili.

Ob tem pisec eksplozije ne pozabi postaviti v širšo perspektivo. V tekstu se denimo znajdeta kasnejši ameriški jedrski poskus pri otoku Bikini, ki je obseval posadko ribiškega čolna Srečni zmaj 5 in povzročil veliko zgražanje v japonski javnosti (ter rodil filmsko legendo o Godzili). Ter grda obravnava preživelih, ki so dobili ime hibakuše in se spopadali z neodločnostjo vlade, revščino ter dolgotrajnimi zdravstvenimi posledicami. Hershey pa se štirideset let kasneje vrne v Hirošimo in popiše nadaljevanje usod šestih preživelih, od katerih je eden v pogovorni TV-oddaji celo srečal pilota letala Enola Gay – prav tistega, ki je odvrglo atomsko bombo. Japoncu je bilo neprijetno, Američan pa je bil nažgan kot kanta, ker se je zapil od žalosti ob neizplačanem honorarju za nastop.

Besedilo sicer nekoliko rutinsko in klišejsko zaokroži spremna beseda Delovega vojnega poročevalca Boštjana Videmška. Vendar je to le motnjica ob delu, ki ga nedvomno velja prečitati. Pri 170 straneh ni obsežno, toda vsaka stran zadene žebljico na glavico. Bo to kdaj obvezno šolsko branje? Sem takoj za! ***Sneti***

M. R. Carey: DEKLE Z VSEMI DAROVI

Nadaljevanki Živi mrtveci se lahko zahvalimo, da so hodeči kadavri pridobili na popularnosti. To se kaže tudi v razmahu zombijske literature, ki pa poredko zaide k nam. No, domači navdušenci lahko pozdravite prevod ene večjih tovrstnih uspešnic. Dekle z vsemi darovi je tipična postapokaliptična zombijada, spisana po običajni žanrski formuli: bližnja prihodnost, pandemična okužba in peščica preživelih, ki skuša premagati rahitične možnosti za obstoj po tistem, ko gre vse k vragu.



V ospredju je desetletna Melanie, ki obiskuje pouk v vojaški raziskovalni bazi. Med šolske klopi jo pripeljejo privezano na voziček, prosti čas pa preživi zaprta v svoji sobi. Melanie je namreč tako kot njeni sošolci posebna, saj se kljub okužbi ni spremenila v hodeče truplo. S tem postane dragocena za znanstvenike, ki skušajo iznajti cepivo. Vendar to povzroča trenje med zaposlenimi. Učiteljica jo vidi kot običajno deklico, medtem ko bi ji raziskovalci najraje s svedri vrtali po možganih. Stvari se dodatno zapletejo, ko se del osebja po spletu okoliščin znajde 'zunaj', koder morajo premagati kilometre poti do naslednje varne cone ...

Vzdušna preživetvena srhljivka je plod angleškega pisca stripov in bo prihodnje leto z Gemmo Arterton ugledala filmsko platno. Zgodba se odvija hitro in poskrbi tako za adrenalin kot čustva. Bodo pa zahtevnejši čitavci pogrešali bolj kompleksno obravnavo snovi. Postapokalipsa je namreč pripravna za alegorični prikaz razkroja družbe in človečnosti, česar se Carey le dotakne. Roman tako v prvi meri ostaja dostopna izkušnja, namenjena širokemu občinstvu. Tudi prav. ***Flegma***

Natlačenka in dnevokaz

December 2000 se je globoko vtisnil v Jokerjeve anale. Ne po številu nepozabnih iger, ki jih v resnici ni bilo baš. Tudi ne po playstationu 2, ki je tedi prispel v Evropo in je krasil pročelje farbovitega zabavnika. Še manj zavoljo ekskluzivno testiranega 1,5-gigaherčnega pentiuma IV, ki je konkretno dvignil prečko procesorske moči. Ne, za nas je bil J89 poseben zaradi dveh sestavin. Prva je bila dnevokaz z legendarnim Quattrom (naj njegova duša mirno počiva v svetu brez rokov in upnikov) kot Dukom in tisto modro napol nagico. Za slike smo se v tistih romantičnih časih resnično potrudili in se ob tem neizmerno zabavali. Drugi analni element, ki je bil manj umetniški, ampak s toliko večjim odtisom, pa je bila natlačenka. To je bil priložen DVD, nadgradnja leta poprej uvedene tlačenke.

Sicer je podatek težko preverljiv, vendar je bil nek nezna(t)ni slovenski Joker zagotovo ena prvih revij s priloženim DVDjem! V projekt smo vložili mnogo truda in raziskovanja, saj smo z njim brazdali svetovno ledino. K dodatni zafrknjenosti je botrovala odločitev, da se ne zadovoljimo le s podatkovno bogatijo, marveč storimo tudi standardiziran videodel, berljiv v sobni komponenti. Tja smo nasnemavali videospote in prikolice, štartna natlačenka pa je postregla s prvim slovenskim filmom na DVDju, znanstvenofantastičnim spektaklom Nesreča enega kmeta. Mogoče se kdo spomni, da smo sočasno objavili nesramno dobro ponudbo za DVD-pogon. Joker je namreč v starejših zlatejših časih pri prodajalcih prenekateríč izposloval ekskluzivno ceno za pripročljiv hardver.

Kljub pomanjkanju najvišjih ocen smo pred petnajstimi leti opisali kar nekaj iger, povečini nadaljevanj, ki so se nam zdela precej povprečna. Recimo civilizacijski Call to Power 2 (69), peti Larin podvig Chronicles (61), MechWarriorja 4 (73) in jako pričakovanega Jetfighterja IV (75). V članku Filmska fantazija smo se veselili skorajšnjih ekranizacij naših ljubih svetov: Final Fantasyja, Gospodarja prstanov, Tomb Raiderja in D&Dja. Nadalje smo testisirali Creativov ultimativni MP3-predvajalnik jukebox, ki je v zajetni škatli skrival 6 GB disk. Iz taiste štale smo predstavili še dva zvočniška kompleta linije desktop theatre. Ti skupki prostorskega ozvočenja so bili tedaj obvezna oprema naprednejših računalničarjev, saj so filmski DVDji prinesli dolby digital, špili pa 3D-zvočne knjižnice. Nakar smo imeli male bedne satelitke razpostavljene po najbolj nemogočih kotih sob in se neprestano zapletali v kable. Ampak če si dobro prisluhnil, je raketa najbrž res priletela od zadaj levo. Kdor je takrat fural slušalke, je bil res siromak.





Od kod vse nismo navlekli inventarja za tale prizor! Mitraljez v roki je iz RTVjevega skladišča, ostale puške od airsoftovcev, hrbtenica od nekega prasca, glava od marsovca, okostnjaka pa smo našli v folkcvagnu. Dukov municijski opasač so hozntregarji iz Merkatorja s tulci od toaletnega paprija in stiroporastimi kroglami. S tole fotografijo smo zmagali na natečaju od 3DRealmov in dobili legendarni paket podstavkov za pivo ter kulijev. Cicije! Ostale slike so med kroniki na naši spletni strani.



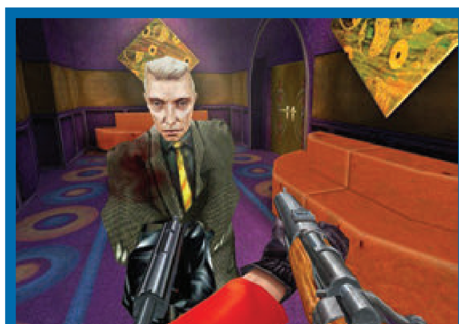
Serija **Resident Evil** zadnje čase ne ve zares, kaj bi sama s sabo. Začetkom tisočletja pa je bila še polna svežih idej, ki jih je dobro prikazala trojka (86). V preživetvenem hororju je ubogo Jill Valentine po Raccoon Cityju preganjal dolgo neporazljivi mutantski spak Nemesis. Odlično vzdušje, nelinearnost in več koncev ter dobro ravnotežje med akcijsko in avanturistično platjo so prevagali butast inventar in zoprno kamero.



Drugo svetovno vojno smo se včasih veliko igrali in tisti mesec smo dobili kar dve poteznici. Close Combat 5 (75) je bil pričakovano soliden, medtem ko nas je **Close Combat: Beyond Overlord** (87) resnično navdušil. Kaj bi nas ne, ko pa je resnobni žanr mnogih menijev in dolgočasne, enostavne grafike prestavil v posrečen 3D-prostor. Pri tem je bila nadmočna tudi igralnost, saj raznašanje švabskih tankov še nikoli ni bilo tako zabavno.



Sacrifice (82) je manj znan Shinyjev špil z naslovom, ki je nekoliko zavajajoč. Ne gre za kako posebej okrutno simulacijo žrtvovanja, temveč za arkadno strategijo. S coprnikom smo noreli naokoli v pogledu od zadaj, se bojevali s sovražnim magom in njegovimi legijami pošastkov ter se mu trudili podelati na oltar. Kljub akciji pa je igra pri blagajni popušila.



Tale oglata podoba se je slabo postarala, toda **No One Lives Forever** (90) je bil svojčas odlična in zabavna enoigralska streljanka. Kot britanska agentka smo se v zlatih šestdesetih letih v maniri Jamesa Bonda in Austina Powersa spopadali z grožnjami svetu. In uporabljali številne igračke v slogu mehanskega pudlja. Citat iz opisa "... bo na industrijo imela vsaj tak vpliv kot Half-Life". Ne ravno.



Splovitev nove konzole je celo zdaj velika stvar, kaj šele decembra 2000, ko smo priobčili štiristranski testis playstationa 2. Hvalili smo očitno zmogljivost, DVD-pogon in združljivost s PS1, grajali pa nenavdušujoč začetni nabor iger, nazobčano grafiko in visoko ceno, preračunano okrog 450 evrov. Toda otroške bolezni so minile in 'Vaderjev opekač' je z več kot 155 milijoni kosov postal najbolje prodajana konzola vseh časov.

269

PREBIVALEC DUNAJA | NENORMALEN RAZVOJ RASTLINE | AMERIŠKI GLASBENIK HENDRIX | DREVO TROPSKE AFRIKE (iz OKA) | KOZMET. SREDSTVO, LOSJON (IZVIRNO) | DELAVEC, KI PRESTAVLJA KRETNICE | KANADSKI POPEVKAR (PAUL), TUDI Ž. IME

ŽENSKA, KI KAJ DAJE

ENOROŽEC

NAVITEK (ZASTAR.)

AMERIČAN (IRONIČNO)

IGRALKA IDA KRAVANJA (... RINA)

JAMIE OLIVER

EVA IRGL

OMAR NABER

ČOLN DEBLAK

KOKOŠ

VAŠKI PASTIR

POŽIREK

ČEHOVIN URH

ZATREP V BOHINJU

GESLO IZHAJA IZ SLIKE | GLASBILO IRENE GRAFENAUER | POLNJENA TESTENA VREČKA | GL. MESTO AMENOFISA IV. V EGIPTU | JUNAK INDIJ. EPA MAHABHARATA | CIRIL RIBIČIČ | MADŽAR. Ž. IME | ZBIRKA, BERA | SEME V KLASU | GLAVNI ŠTEVNIK

FUNKCIONAR PZS

IGRALEC DELON

NAŠ PISATELJ (PASTIRCI)

PRIPRAVA ZA ZAVIRANJE

SMUČANJE

FRANC. PESNIK (ALPHONSE DE)

MUSLIM. POZDRAV

DRŽAVNA BLAGAJNA

SILA, POTREBA

VOJAŠKI VOZ, PRATEŽ

MENIČNO JAMSTVO

KOŠARKAR LORBEK

SLAST, APETIT

SREDOZEM. OKRASNA RASTLINA

ZARJA

IZVIR, POREKLO

POD

ČAS BREZ VOKALA

SEKTA V LIBANONU IN SIRIJI

EVA SRŠEN

ČAPKOVA DRAMA

OLIVER CROMWELL

TONE (LJUBKOVALNO)

EKVINOKCIJ

AMERIŠKA ZVEZNA DRŽAVA

IZDELOVALEC SIRA

AM. FILM. IGRALEC (JAMES)

Izžrebani reševalci Božičnega kviznika so napisani na strani 4, zakajti jih je preveč, da bi jih spravili v tale prostorček.

Izžrebanci kražke: Davor Kopitar iz Ribnice (slušalke), Igor Kukovec iz Polzele (WWE 2K15). Rešitev: junaki zmajevega podviga.

Zamotani geselj, ki izhaja iz rožnate slike, napiši v glasovnico, ki jo najdi na naši rumeni stranki na naslovu *Joker.si*, do 8. januarjevca.

KVIZNIK BOJNEGA KLADIVA

Hardcore status med namiznimi igrami uspešno ohranja Games Workshopov dvojec: fantazijski Warhammer Fantasy in futuristični Warhammer 40.000. Premnoge figurice slikovitih vojščakov, zmajev in kužnih demonov, ki se na bojnem polju spoprimejo ob krikih "BLOOD FOR THE BLOOD GOD!", terjajo veliko pozornosti. Takisto zaobvladanje navodil, popisanih v številnih stasitih buklah, ki narekujejo, kako se formacije vitezov pomikajo po ozemlju in kako naj vesoljski hodci ciljajo fuzijske kanone. Vanje se poglabljajo bradati navdušenci, ki bi bili morebiti uspešni pravi vojskovodje, če ne bi vsega življenja posvetili figuričnim bojevnikom. Games Workshop je okoli teh svetov od leta 1983, ko beležimo začetke Bojnega kladiva, zgradil široko mitologijo, ki buhti iz risb, s katerimi so ozaljšane knjige. Zanimivost: pred kratkim so Warhammerjev univerzum uničili v kataklizmi, nakar je iz nje vstala nova edicija, Age of Sigmar. Pakunge figuric in navodil niso poceni. Znamki imata že od nekdaj sloves brezna za težko prigarane študentske novce. Zato je Warhammerjev začetniški set zajetna nagrada, ki jo poleg par tolažilnih malenkosti podarja ljubljanska slovita geekovska štacuna **Črna luknja**. Tam najdeš tiste zanimive ljudi, ki to igrajo. Geslo do 8. januarja vpiši v obrazec na strani Joker.si. To stori nemudoma. Emperor tako hoče!

1. Figurice so v škatlah običajno v takile obliki:
r) sestavljene in pobarvane
s) v kosih, ki jih sestaviš in pobarvaš
m) kot kositer v prahu, ki ga moraš uliti
d) kot načrt za 3D-tiskalnik

2. Polbožanski demon Lord of Change ima podobo:
i) ptiča
f) veverice
a) volka
u) slona

3. Ena od frakcij je ime dobila po resnični evropski pokrajini. In sicer po:
g) Bretanji
j) Normandiji
o) Kastilji
c) Štajerski

4. Kako je naslov kultne warhammerjevske računalniške igre iz leta 1996?
m) Shadow of the Horned Rat
v) Warhammer Online
e) Dawn of War
p) Dark Omen

5. Marinskega hodca dreadnoughta v Warhammerju 40.000 usmerja:
g) daljinsko vodenje
t) umetna inteligenca
s) hrček
a) pohabljen marinec

6. Svet WH40K pozna odvrtek z vesoljskimi ladjami. To je:
k) World of Starships
l) Starship Simulator
r) Battlefleet Gothic
n) Wing Commander 40K

WARHAMMER AGE OF SIGMAR

KAKO PRAV-ZAPRAV KAKAMO?



Kakanje je prava umetnost – pri tem dvoje različnih živčnih sistemov nadvse vestno sodeluje s skupnim ciljem, da bi naše telo čim bolj diskretno in higienično odstranilo svoje odpadke. Težko bi našli še kakšno žival, ki bi ta posel opravljala tako zgledno in temeljito, kot to počnemo ljudje. Naše telo je za ta namen razvilo številne mehanizme in postopke. Vsakdo bi pri tem pomislil samo na zunanjo zapiralko, ki jo lahko hote sprostimo ali stisnemo. Obstaja pa še ena mišica s podobnim namenom, ki leži čisto zraven – nanjo pa zavestno ne moremo vplivati.

Vsaka od teh dveh zapiralk zastopa interese svojega živčnega sistema. Zunanja zapiralka je zvesta sodelavka naše zavesti. Kadar se našim možganom zdi, da je točno ta trenutek vendarle nekoliko neprimeren za tek na stranišče, zunanja zapiralka upošteva ta pomislek zavesti in se stisne, kolikor more. Notranja zapiralka je pa predstavnik našega nezavednega notranjega sveta. In slednjemu je eno figo mar, če prdci teti Meti dišijo ali ne – briga ga! Zanima ga samo in izključno to, ali se mi v svoji notranjosti počutimo dobro. Kako, prdec da že preveč pritiska? Brž ven z njim! Notranja zapiralka nas hoče predvsem obvarovati česarkoli neprijetnega. In če njo vprašate, bi tudi teta Meta mirne duše lahko spustila kakšnega tankega. Od vsega skupaj je vendar najpomembnejše to, da naše notranje življenje poteka umirjeno, da nas pač nikjer nič ne ščipa.

Ti dve zapiralki morata sodelovati. Ko preostanki naše prebave prispejo do notranje zapiralke, se ta refleksno odpre. Vendar kljub temu ne prepusti celotne pošiljke, temveč le poskusni vzorec. V prostoru med notranjo in zunanjo zapiralko čaka ogromno senzornih celic, ki pri dostavljenem paketu najprej preverijo, ali je v trdni ali plinasti obliki, ugotovitev pa sporočijo možganom. Tisti trenutek možgani opazijo: aha, na stranišče moram ... hmm, ali pa bi morda le spustil majhno plinsko bombico. Nato storijo to, kar s svojo 'zavestno zavestjo' najbolje znajo: ravnajo v skladu s tem, v kakšnem položaju ravnokar smo. Tako že v drobcu sekunde nastane ocena situacije, ki jo možgani pošljejo zunanji zapiralki: "Kot opažamo, smo ravnokar v dnevni sobi tete Mete – kakšen manjši prdec v sili bi morda šel skozi, ampak res samo neslišno. Glasno prdenje pa odločno odsvetujemo."

Zunanja zapiralka napotek razume in se v popolni zvestobi svojemu poslanstvu zapre še čvrsteje kakor prej. Notranja zapiralka sprva z razumevanjem sprejme odločitev svoje kolegice. Obe torej družno uvrstita testni vzorec v čakalno zanko: saj bo šel ven, ko bo to primerno, ampak točno ta trenutek in prav tukaj pa res ne, prosim lepo! Čez nekaj časa bo notranja zapiralka seveda ponovno poskusila z novim testnim odmerkom. In če bomo dotlej že udobno sedeli na domačem kavču – ej, takrat je pa pot prosta!

Notranja zapiralka je zanesljiva delavka. Ravna se strogo po načelu: kar mora ven, mora ven. Glede tega pravzaprav ni kaj na široko razpravljati. Zunanja zapiralka pa se mora vedno ukvarjati tudi z zahtevami kompliciranega zunanjega sveta: teoretično bi se vendar dalo uporabiti tudi tuje stranišče – ali pa raje ne? Se navsezadnje ne poznamo že dovolj dobro in bi smeli zdaj res že mirne volje tudi prdeti drug pred drugim – ali pa moram biti prav jaz tisti, ki bo prebil led? Če ne odidem na stranišče zdaj, bom moral počakati do večera.

Te globoke misli mišic zapiralk res niso ravno za Nobelovo nagrado, pa vendarle so to temeljna vprašanja naše človečnosti: koliko je za nas pomemben naš notranji svet in katere kompromise v njem sklepamo, da lahko dobro shajamo tudi z zunanjim? Nekdo se bo na vse pretege trudil, da bi utišal svoje neprijetne vetrove, dokler ne bo že z bolečim trebuhom prikolovratil domov; kdo drug pa bo babico na družinskem slavju poprosil, naj ga pocuka za mezinec, in bo gromki prdec uprizoril kot točko zabavnega cirkuškega nastopa.

Če se pogosto in dosledno zadržujemo in se ne olajšamo, čeprav bi morali, s tem ustrahujemo tudi svojo notranjo zapiralko. Pravzaprav jo lahko celo dejansko prevzgojimo. Zunanja zapiralka tedaj tolikokrat disciplinira notranjo zapiralko in bližnje mišičje okoli nje, da slednjo dobesedno mine vsa volja. In ko postane komunikacija med obema zapiralkama tako ledena, lahko to vodi celo v zaprtje.

Zelo priporočljivo je, če občasno preverimo svoje navade. Ali res ubiram najlepšo in najkrajšo pot do postaje? Je primerno in modno sprejemljivo, če si svoje še preostale razredčene lase češem čez plešo? In konec koncev tudi: ali pravilno sedim na straniščni školjki?

Na vsa vprašanja nikoli ne bomo imeli jasnih odgovorov, nekoliko eksperimentiranja pa rutino vsekakor malce osveži. To si je mislil tudi izraelski zdravnik Dov Sikirov. Prosil je 28 poskusnih oseb, naj veliko potrebo opravljajo v treh različnih položajih: sedeč na prestolu običajne školjke, komplicirano napol čepijo na majhnem stranišču oziroma čepeč kakor na prostem. Med iztrebljanjem je meril čas, ko so končali, pa jim je v roke potisnil vprašalnik. Rezultati so bili očitni: čepenje je trajalo v povprečju 50 sekund in vsi sodelujoči so ga označili kot položaj, v katerem so lahko blato popolnoma iztrebili. Sedenje je trajalo povprečno 130 sekund, iztrebljanje v tem položaju pa ni bilo zares učinkovito.

Zakaj je tako? Ker naš sklop črevesnih zapor ni zgrajen tako, da bi se pri sedenju odprtina popolnoma odprla. Ena od mišic recimo v sedečem, zlasti pa v stoječem položaju zaobjema črevo kakor laso in ga vleče k sebi, tako da tam nastaja pregib. Ta mehanizem je tako rekoč dobrodošla pomoč siceršnjima mišicama zapiralkama. Takega pregiba se spomnim na primer tudi iz otroštva, ko smo zalivali vrt. Cev za vodo sem prepognila in nedolžno vprašala sestro, kako da je zmanjkalo vode. Potem ko je stekla pogledat na konec cevi, sem jo pri sebi brž spustila in počakala samo še kako minutko, potem pa morala za kazen noter. A naj se vrnem k pregibu na koncu črevesne cevi: zaradi njega se blato najprej narine v ovinek. Če takrat stojimo ali sedimo, potrebujeta zapiralki manj moči, da lahko vse skupaj zadržita še notri. Ko pa objemajoča mišica popusti, izgine tudi pregib. Cesta je sproščena in promet lahko gladko steče.

Počep je že iz pradavnine naš naravni položaj pri iztrebljanju – moderno sedenje poznamo šele od razvoja notranjih straniščnih školjk v poznem 18. stoletju. Razlage tipa "Že jamski ljudje so ..." imajo pri zdravnikih pogosto nekoliko problematičen sloves. Kdo pa trdi, da čepenje toliko bolje sprošča mišico, kar konec koncev tudi izravna pot za odvajanje blata? Japonski raziskovalci so zato prosili poskusne osebe, da so pojedle kontrastno snov, nato pa so jih med opravljanjem velike potrebe v različnih položajih rentgensko slikali. Rezultat številka ena: res je, pri čepenju se črevesni kanal lepo izravna in njegova vsebina se neovirano izloči. In rezultat številka dve: prijazni ljudje so v imenu znanosti pripravljeni celo pojesti svetlečo hrano in se pri kakanju slikati z rentgenom. Obe ugotovitvi sta po mojem zelo vsega občudovanja vredni.

Hemoroide in črevesne bolezni kot divertikulitis ali tudi zaprtje poznajo skoraj izključno v deželah, kjer se iztreblja v sedečem položaju, na taki ali drugačni obliki sedeža. To – zlasti pri mladih ljudeh – ni posledica denimo ohlapnega tkiva, temveč prevelikega pritiska na črevo. Marsikdo tudi čez dan napenja trebuh, kadar je napet, pa pogosto tega niti ne opazi. Hemoroidi se pritisku v notranjosti prav radi izognejo in raje sproščeno bingljajo iz zadnjika. Pri divertiklih pa se tkivo znotraj črevesa izvihne, tako da nastanejo priveski, majhnim žarnicam podobne izboklinice na črevesni steni.

Naš način iztrebljanja prav gotovo ni edini vzrok za hemoroide in divertikle. Vseeno pa moramo upoštevati, da približno 1,2 milijarde čepeče kakajočih ljudi na tem svetu ne pozna divertiklov in tudi bistveno manj trpi zaradi hemoroidov. Medtem ko si pri nas iztiskamo tkivo skozi zadnjik, nato pa moramo poiskati pomoč zdravnika, da nam ga odstranjuje – in to vse samo zato, ker se nam zdi kraljevanje na straniščnem prestolu bolj kul kakor neumno čepenje. Zdravniki domnevajo, da pogosto stiskanje na stranišču občutno povečuje tveganje za krčne žile, možgansko kap ali tudi omedlevico pri iztrebljanju.

Prijatelj mi je z dopusta v Franciji poslal takle ljubek SMS: "Francozi so pa res nori: že na treh avtocestnih počivališčih je nekdo pokradel straniščne školjke!" Morala sem se glasno nasmejati. Marsikje po Aziji, Afriki in Južni Evropi se tako ljudje za veliko potrebo postavijo nad stranišče na štrbunk, v začetni položaj sumoborca ali tekmovalca v smuku. Medtem pa si mi preganjamo čas do dokončanja svojega školjčnega opravila s prebiranjem časopisov, pregibanjem toaletnega papirja, iskanjem skritih kotičkov v kopalnici, ki so že potrebni čiščenja, ali pa preprosto brezizraznim strmenjem v zid pred seboj.

Giulia Enders

Odlomek je iz knjige Čarobno črevesje, ki je izšla v založbi Mladinske knjige.

ALI STE V ŽIVLJENJU SREČNI?





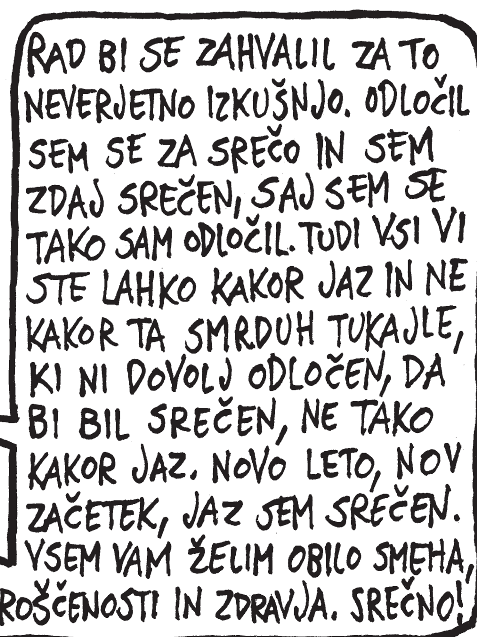












OH, NE! ŠTEVILNE ZLE SILE SO SE ZAROTILE ZOPER ČLOVEKA, SVET, PLANET IN MENE OSEBNO! BREZMEJNO SEM OGROŽEN, NEMOČEN, ZBEGAN IN TREPETAJOČ!

AHA, JAZ TUDI! ALI SPLOH ŠE JE UPANJE NA ODREŠITEV IN NA UTEHO, NA BODOČNOST SVETLO, OH, NE!?

DA!

ŠE!

ŠE SO JUNAKI, ZMOŽNI IN VOLJNI ZOPERSTAVITI SE VESOLJNEMU ZLU, TER GA S SVOJIMI NADNARAVNIMI PSIHOMETAFIZIČNIMI SUPERSPOSOBNOSTMI TUDI DOKONČNO PORAZITI IN PONIŽATI! JAZ, ZASEKAMOŽ, VRHOVNI IZMED VSEH NJIH, VAMA TO LAHKO GARANTIRAM!

OD KJE SO SE ZDAJ KAR NAENKRAT VZELI VSI TI SUPERHEROJI? ZLI VESOLJCI TEH ZOPRNIH ZEMLJANOV TAKOLE ŽE NE BOMO PREMAGALI.

NAPRAVA KAŽE, DA PRIHAJAJO IZ VIRTUALNE DIMENZIJE IMENOVANE GAMEWORLD.SI IN DA JIH JE TAM ŠE DOSTI VEČ NA ZALOGI! OH, NE, PORAŽENI SMO!

Jokerjev DNEVKAZ 2016

WWW.JOKER.SI

P.B.

TRANSDIMENZIONALNI PORTAL

GAMEWORLD.SI

JANUAR ZANOHTAR

1 PET, 2 SOB, 3 NED
4 PON, 5 TOR, 6 SRE, 7 ČET, 8 PET, 9 SOB, 10 NED
11 PON, 12 TOR, 13 SRE, 14 ČET, **15 PET**, 16 SOB, 17 NED
18 PON, 19 TOR, 20 SRE, 21 ČET, 22 PET, 23 SOB, 24 NED
25 PON, 26 TOR, 27 SRE, 28 ČET, 29 PET, 30 SOB
31 NED

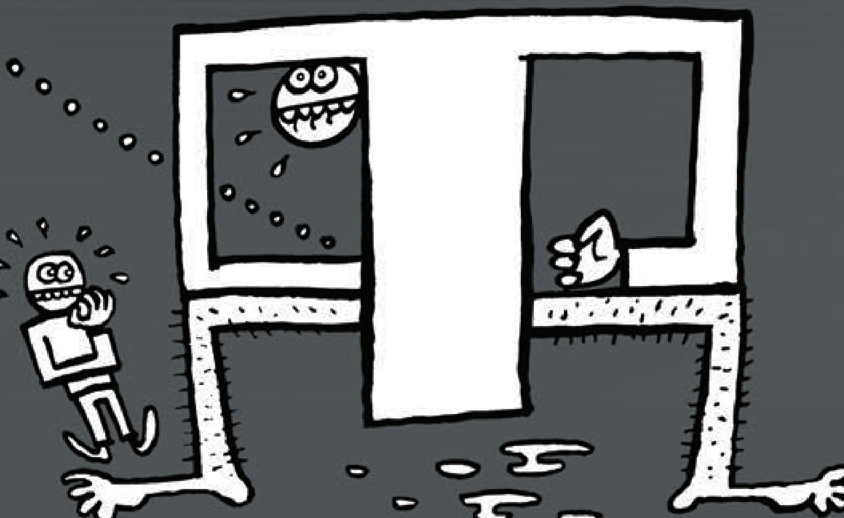


NADMOČNI ULTRAIGROPREMAGOVALEC 3.0

* NEPRESTANO IGRA RAČUNALNIŠKE IGRE IN IGRICE IN NE NEHA, ČEPRAV BI LAHKO, SAJ Z IGRANJEM NI ZASVOJEN.
* LAHKO PREMAGA KATEREGAKOLI ZLIKOVCA ALI HUDODELCA, T.J. VIRTUALNEGA, T.J. TAKŠNEGA, KI NASTOPA V RAČUNALNIŠKI IGRI ALI IGRICI.
* LAHKO PREMAGA KOGARKOLI, KI PROTI NJEMU V VEČIGRALSKEM NAČINU IGRA RAČUNALNIŠKO IGRO ALI IGRICO Z ZLIKOVSKIM ALI HUDODELSKIM NAMENOM.
* RAZUME SUPERPOMEMBNO DISTINKCIJO MED POJMOMA „RAČUNALNIŠKA IGRA" IN „RAČUNALNIŠKA IGRICA"
* POSEDUJE SUPERPLATFUS, MIŠIČNO SUPERATROFIJO IN SUPERIZBULJENOST.

FEBRUAR ČMOKAVEC

1 PON, 2 TOR, 3 SRE, 4 ČET, 5 PET, 6 SOB, 7 NED
8 PON, 9 TOR, 10 SRE, 11 ČET, 12 PET, 13 SOB, 14 NED
15 PON, 16 TOR, 17 SRE, 18 ČET, 19 PET, 20 SOB, 21 NED
22 PON, 23 TOR, 24 SRE, 25 ČET, 26 PET, 27 SOB, 28 NED
29 PON



INTRAURETRALNI KATETER-MOŽ

* SVOJO SUPERHEROJSKO MOČ ODKRIJE, KO ZARADI INSERTIRANJA INTRAURETRALNEGA KATETRA POBEGNE IZ BOLNIŠNICE, SKUPAJ Z INSERTIRANIM INTRAURETRALNIM KATETROM VRED
* POSEDUJE INSERTIRANI INTRAURETRALNI KATETER
* IMA ZMOŽNOST POVZROČANJA IZJEMNEGA FIZIČNEGA NELAGODJA VSEM, KI VEDO, DA POSEDUJE INSERTIRANI INTRAURETRALNI KATETER.
* POSEDUJE ZMOŽNOST RAFALNEGA STRELJANJA MANJŠIH LEDVIČNIH KAMNOV SKOZI INSERTIRANI INTRAURETRALNI KATETER

MAREC ROGOVIL

1 TOR, 2 SRE, 3 ČET, 4 PET, 5 SOB, 6 NED
7 PON, 8 TOR, 9 SRE, 10 ČET, 11 PET, 12 SOB, 13 NED
14 PON, **15 TOR**, 16 SRE, 17 ČET, 18 PET, 19 SOB, 20 NED
21 PON, 22 TOR, 23 SRE, 24 ČET, 25 PET, 26 SOB, 27 NED
28 PON, 29 TOR, 30 SRE, 31 ČET



DIVJI ČLOVEK-ANTENA IZ DŽUNGLE

* ŠE KOT DOJENČEK PADE IZ ZIBKE IN IZ BALONA, LETEČEGA NAD DŽUNGLO. PREŽIVI IN ODRASTE V SKRBNIŠTVU NIŽJIH PRIMATOV, KI GA HRANIJO PRETEŽNO S PSIHOAKTIVNIMI GOBAMI, ZARADI KATERIH MU NA GLAVI IZ ROŽEVINASTEGA TKIVA ZRASTE ŠIROKOPASOVNI ODDAJNIK-SPREJEMNIK.
* LAHKO ZAZNAVA IN BLOKIRA SIGNALE PAMETNIH TELEFONOV IN BREZŽIČNEGA INTERNETA
* JE ZMOŽEN SPORAZUMEVANJA Z DIVJIMI ZVERMI, PREDVSEM NIŽJIMI PRIMATI
* POSEDUJE ZMOŽNOST SUPERNABIRALNIŠTVA IN NAPREDNE RABE LESENE GORJAČE

APRIL MARELJ

1 PET, 2 SOB, 3 NED
4 PON, 5 TOR, 6 SRE, 7 ČET, 8 PET, 9 SOB, 10 NED
11 PON, 12 TOR, 13 SRE, 14 ČET, **15 PET**, 16 SOB, 17 NED
18 PON, 19 TOR, 20 SRE, 21 ČET, 22 PET, 23 SOB, 24 NED
25 PON, 26 TOR, 27 SRE, 28 ČET, 29 PET, 30 SOB



SUPERIORNO ENODIMENZIONALNO BITJE FLJ

* SVOJE NADNARAVNE ZMOŽNOSTI UPORABLJA V SLUŽBI DOBREGA ZGOLJ TAKRAT, KADAR JE POD VPLIVOM PECILNEGA PRAŠKA. PO SVOJI NARAVI JE FLJ SICER DOCELA SPREVRŽENO IN PREDANO ZLU!!!
* JE VISOKO PERMEABILNO ZA PECILNI PRAŠEK
* POSEDUJE ZMOŽNOST TRANS-VESOLJSKEGA PREROŠKEGA TRESENJA IN DRUGIH OBLIK VIŠJE ZAZNAVE
* V NEPOSREDNI BLIŽINI ZMORE VSAKOGAR NAVDATI Z BREZPOGOJNO PODREJENOSTJO LASTNI VOLJI
* POZOR! IZPOSTAVLJENOST FINO ZMLETI DEGENERIRANI ANTI-MRAČNI NE-SNOVI LAHKO NEVTRALIZIRA UČINEK PECILNEGA PRAŠKA!

MAJ HORMONIKAŠ

1 NED
2 PON, 3 TOR, 4 SRE, 5 ČET, 6 PET, 7 SOB, 8 NED
9 PON, 10 TOR, 11 SRE, 12 ČET, 13 PET, 14 SOB, 15 NED
16 PON, 17 TOR, 18 SRE, 19 ČET, 20 PET, 21 SOB, 22 NED
23 PON, 24 TOR, 25 SRE, 26 ČET, 27 PET, 28 SOB, 29 NED
30 PON, 31 TOR



KOMANDANT PEKOČE BLATO

* DOŽIVI SUPERHEROJSKO TRANSFORMACIJO, KO ENKRAT PRVIČ POŽRE MANJŠI ŽAKELJ PEKOČIH FEFERONOV. PEKOČE FEFERONE POSLEJ VEDNO ŽRE, KADAR JE TREBA POMAGATI SOČLOVEKU PRED ZLOČINCI, TERORISTI, POBESNELIMI DIVJIMI ŽIVALMI, NARAVNIMI NESREČAMI IN INVAZIJAMI MARSOVCEV
* SUPERMOČ SUPERIZLOČANJA PEKOČEGA BLATA; GRE ZA KARSEDA VERSATILNO SUPERMOČ, Z APLIKACIJAMI V KONTEKSTU ODGANJANJA IN ONESPOSABLJANJA POSAMEZNIKOV ALI MNOŽIC, BIOLOŠKE VOJNE, PRIDOBIVANJA FOSFATOV IN KOMPOSTA ZA POTREBE AGROŽIVILSKE DEJAVNOSTI, ITD.

JUNIJ NAIZUST

1 SRE, 2 ČET, 3 PET, 4 SOB, 5 NED
6 PON, 7 TOR, 8 SRE, 9 ČET, 10 PET, 11 SOB, 12 NED
13 PON, 14 TOR, **15 SRE**, 16 ČET, 17 PET, 18 SOB, 19 NED
20 PON, 21 TOR, 22 SRE, 23 ČET, 24 PET, 25 SOB, 26 NED
27 PON, 28 TOR, 29 SRE, 30 ČET



SUPERINTELIGENTNI LETEČI ROBO-ODPIRALNIK ZA KONZERVE

* USTVARJEN V NAJVIŠJI TAJNOSTI V SUPERSKRIVNEM VLADNEM LABORATORIJU ZA NADNAPREDNO TEHNOLOGIJO
* LAHKO ODPRE KONZERVO ZELENJAVE, KOMPOTA, ITD.
* ZAHVALJUJOČ UMETNI SUPERINTELIGENCI ZMORE IZRAČUNATI REZULTAT ENAČBE $X+1=101$ V MANJ KOT URI
* ZARADI ZMOŽNOSTI LETENJA IN RELATIVNO MAJHNEGA OHIŠJA ZMORE ODPRETI KONZERVO TUDI NA ZELO TEŽKO DOSTOPNIH MESTIH, RECIMO ZNOTRAJ LEDENIŠKE RAZPOKE, V NOTRANJOSTI VEČJEGA DIMNIKA, ITD.
* JE ROBOT IN JE ODPOREN NA ČRNO MAGIJO IN VUDU.

OH, NE! NEVARNOOT, NESREČA IN HUDA URA PREŽIJO VSEPOVSOD, JAZ PA SEM VES UBOG, ŠVOHOTEN, TER POMOČI IN MILOSTI POTREBEN!

AHA, JAZ TUDI! ALI JE SPLOH KJE PRAVIČNIK, DA ME OTME OD NEPRIGODE, ŠE PREDEN MI LE-TA ZAVDA IN ME POD RUŠO SPRAVI, OH, NE!?

DA!

JE!

JE, ZAKAJTI JAZ SEM ON! KAR POGLEJTA, KAKO MRAČNE SILE, ZLOBNEŽI IN SPLOH VSE HÚDO TREPETA ŽE PRED ČISTO NAVADNIMI SUPERHEROJI! UH, KOLIKŠNO BO NJIH TREPETANJE ŠELE TAKRAT, KO SE BOM Z NJIMI DOKONČNO SOOČIL ŠE SAM OSEBNO, JAZ, ZASEKAMOŽ, SUPERHEROJ BREZ PRIMERE!

TRANSDIMENZIONALNI PORTAL V VIRTUALNO DIMENZIJO GAMEWORLD.SI MORAVA NUJNO NEVTRALIZIRATI IN TAKO USTAVITI TA NEUSTAVLJIVI SUPERHEROJSKI VAL, KI OGROŽA NAŠO ZLOVESOLJSKO ZLOBNONEVARNO AGENDO!

NEMUDOMA BOM AKTIVIRAL MOJ SUPERGRAVITONSKI ANTIPLAZMATATOR!

Jokerjev

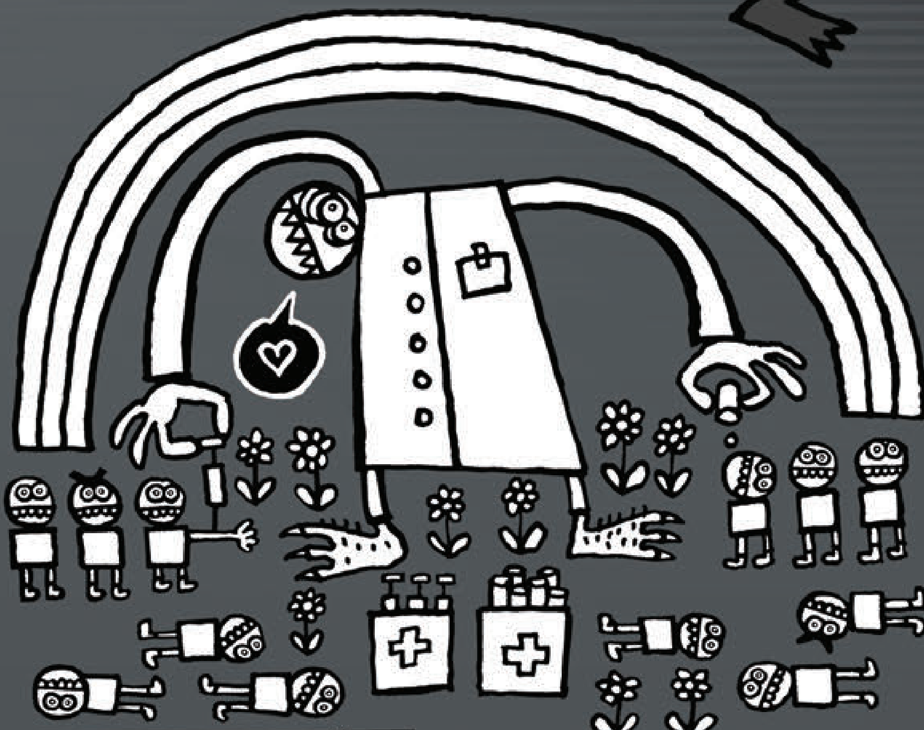
WWW.JOKER.SI

TRANSDIMENZIONALNI PORTAL → GAMEWORLD.SI

P.B.

JULIJ — VETROJEB

1 PET
2 SOB
3 NED
4 PON
5 TOR
6 SRE
7 ČET
8 PET
9 SOB
10 NED
11 PON
12 TOR
13 SRE
14 ČET
15 PET
16 SOB
17 NED
18 PON
19 TOR
20 SRE
21 ČET
22 PET
23 SOB
24 NED
25 PON
26 TOR
27 SRE
28 ČET
29 PET
30 SOB
31 NED

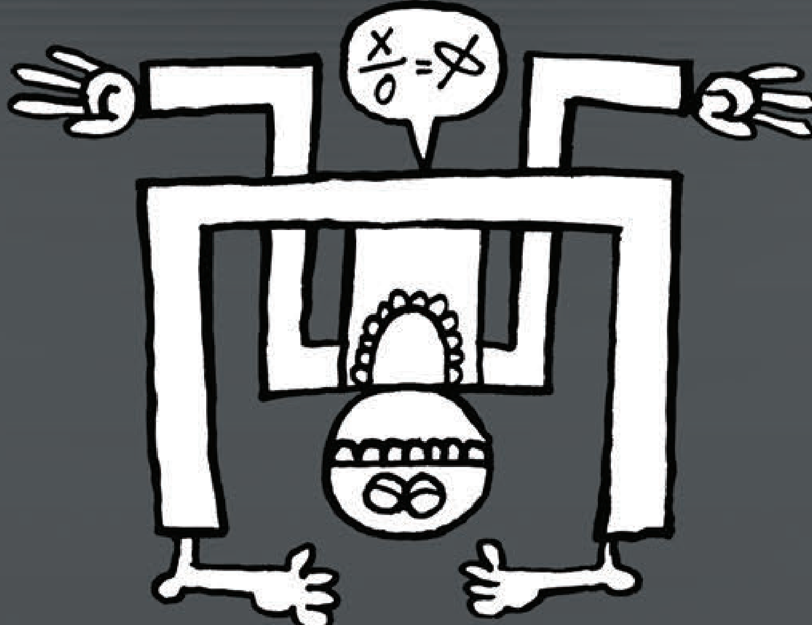


DOBRI DOKTOR MEGAUNIČENJE

* POSEDUJE NADNARAVNO SUPERMOČ DEDUKCIJE, S KATERO RAZUME, DA JE POPOLNOMA VSA ŽIVA BITJA NA SVETU, PREDVSEM ČLOVEŠKA, TREBA POKONČATI, SAJ JE TO EDINI NAČIN, DA SE PRAV VSE TISTE IZMED NJIH, KI SO NAGNJENI K HUDODELSTVU, STOODSTOTNO UČINKOVITO IN BREZ MOŽNOSTI IZOGIBA ODVRNE OD NJIHOVIH HUDODELSKIH VZGIBOV IN NAKAN.
* POSEDUJE SUPERZMOŽNOST LEPLJENJA ETIKET Z NAPISOM „CEPIVO", OZ. „PREHRANSKO DOPOLNILO" NA MAJHNE FLAŠKE IN CELE CISTERNE STRUPA ZA PODGANE.
* NIKOLI NE UMIJE INJEKCIJE
* IMA DOBRO RAZVITE DELOVNE NAVADE

AVGUST — RITOPRASK

1 PON
2 TOR
3 SRE
4 ČET
5 PET
6 SOB
7 NED
8 PON
9 TOR
10 SRE
11 ČET
12 PET
13 SOB
14 NED
15 PON
16 TOR
17 SRE
18 ČET
19 PET
20 SOB
21 NED
22 PON
23 TOR
24 SRE
25 ČET
26 PET
27 SOB
28 NED
29 PON
30 TOR
31 SRE



KAPITAN SINGULARNOST

* SVOJE SUPERSPOSOBNOSTI DOBI SLUČAJNO, KOT STRANSKI UČINEK MOŽGANSKIH POŠKODB, KI JIH UTRPI V KATASTROFALNI NESREČI S POSPEŠEVALNIKOM DELCEV
* NADNARAVNA ZMOŽNOST OBVLADOVANJA MATEMATIČNIH ULOMKOV, KI MU OMOGOČA DELJENJE ŠTEVIL Z NIČLO
* NADNARAVNA ZMOŽNOST PRIPISOVANJA FIZIKALNIH LASTNOSTI REZULTATOM DELJENJA ŠTEVIL Z NIČLO
* NADNARAVNA ZMOŽNOST PRIKLICA NEUNIČLJIVE KLOBASE IZ HIPERPROSTORA.

SEPTEMBER — ŠOLOVAJ

1 ČET
2 PET
3 SOB
4 NED
5 PON
6 TOR
7 SRE
8 ČET
9 PET
10 SOB
11 NED
12 PON
13 TOR
14 SRE
15 ČET
16 PET
17 SOB
18 NED
19 PON
20 TOR
21 SRE
22 ČET
23 PET
24 SOB
25 NED
26 PON
27 TOR
28 SRE
29 ČET
30 PET



NEUNIČLJIVA KLOBASA

* NEUNIČLJIVA KLOBASA V NORMALNEM SMISLU NE OBSTAJA, DOKLER JE V OBSTOJ S SVOJIMI SUPERMOČMI NE PRIKLIČE SUPERHEROJ KAPITAN SINGULARNOST. KO JE NJENO DELO V TOSTRANSTVU KONČANO, SE ČUDEŽNO DEMATERIALIZIRA IN SE DO NASLEDNJEGA PRIKLICA POVRNE NAZAJ V HIPERPROSTOR, OD KJER DOMNEVNO IZHAJA.
* SUPERHEROJSKO NEUNIČLJIVA
* V BOJU PROTI SILAM ZLA JE NAJBOLJ UČINKOVITA, ČE SE JO PODTAKNE ZLOBNEŽEM KADAR SO LAČNI, DA SI NA NJEJ, ZAVOLJO NJENE NEUNIČLJIVOSTI, POLOMIJO ZOBE.

OKTOBER — MARONEK

1 SOB
2 NED
3 PON
4 TOR
5 SRE
6 ČET
7 PET
8 SOB
9 NED
10 PON
11 TOR
12 SRE
13 ČET
14 PET
15 SOB
16 NED
17 PON
18 TOR
19 SRE
20 ČET
21 PET
22 SOB
23 NED
24 PON
25 TOR
26 SRE
27 ČET
28 PET
29 SOB
30 NED
31 PON



POLIGENITALIJA TREMENS

* POSEDUJE SUPERMOČ BIOLOŠKO NEDOLOČLJIVEGA SPOLA TER NEUGOTOVLJIVE SPOLNE IDENTITETE, ORIENTACIJE IN SAMOOPREDELITVE
* POSEDUJE SUPERZMOŽNOST RADIKALNO MILITANTNE SUPERSTRPNOSTI DO DRUGAČNOSTI
* POSEDUJE ZMOŽNOST SAMOOPLODITVE, SAMOPOTEŠITVE IN SAMOPOSVOJITVE
* IMA NADNARAVEN OKUS IN OBČUTEK ZA IZBIRO BARVNO IN STILSKO SKLADNIH MODNIH DODATKOV
* POLEG ŠTIRIH X IN TREH Y KROMOSOMOV IMA ŠE DVA W KROMOSOMA. JE ČLOVEŠKO BITJE.

NOVEMBER — MOŠTNIK

1 TOR
2 SRE
3 ČET
4 PET
5 SOB
6 NED
7 PON
8 TOR
9 SRE
10 ČET
11 PET
12 SOB
13 NED
14 PON
15 TOR
16 SRE
17 ČET
18 PET
19 SOB
20 NED
21 PON
22 TOR
23 SRE
24 ČET
25 PET
26 SOB
27 NED
28 PON
29 TOR
30 SRE



DVAPLUSDOBRI EMPATOKAKTUS

* ODDAJA POZITIVNE VIBRACIJE SREDNJEGA DOMETA.
* KDOR OBJEMA EMPATOKAKTUS, POSTANE DERMATOLOŠKO IRITIRAN IN POLN BODIC, TER TAKO NEZMOŽEN VEČJIH ZLOBNIH DEJANJ. EMPATOKAKTUSOVE POZITIVNE VIBRACIJE MOČNO STIMULIRAJO ŽELJO PO OBJEMANJU EMPATOKAKTUSA.
* POZITIVNE VIBRACIJE SO ŽE SAME PO SEBI, TUDI ČE AKTIVNO NE PREMAGUJEJO ZLA, POZITIVNE IN TOREJ DOBRE. DOBRO JE DOBRO. TO NI SLABO, DOBRO.
* INHERENTNO SUPERHEROJSKO BODIČAST
* ODPOREN NA RASTLINOJEDCE IN SUŠO

DECEMBER — SMREKOMOR

1 ČET
2 PET
3 SOB
4 NED
5 PON
6 TOR
7 SRE
8 ČET
9 PET
10 SOB
11 NED
12 PON
13 TOR
14 SRE
15 ČET
16 PET
17 SOB
18 NED
19 PON
20 TOR
21 SRE
22 ČET
23 PET
24 SOB
25 NED
26 PON
27 TOR
28 SRE
29 ČET
30 PET
31 SOB

OH, NE! ZASEKAMOŽ JE TU! DOKONČNO SEM PORAŽENO.

UTELEŠENO ZLO

ZASEKAMOŽ

* VSESPLOŠNA ULTIMATIVNOST NA VSEH PODROČJIH
* NADSUPERZMOŽNOST POSEDOVANJA IN RABE KAKRŠNEKOLI ZMOŽNOSTI ALI SUPERZMOŽNOSTI V SKORAJDA KAKRŠNIHKOLI OKOLIŠČINAH
* JE MLAD, LEP IN NEVAREN
* ON JE ZASEKAMOŽ.